

即学即会电脑丛书

谢柏清　谢新洲主编

电脑游戏

江丛坤　高洋　吴涛　编著



東方出版社

封面设计：张敏 徐立东

东方版新书

- 家用数据管理——FoxBASE⁺数据库管理系统的使用
- 即学即用WINDOWS
- 实用软件工具
- 电子表格——Excel5.0中文版简明使用指南
- 巧用DOS命令
- 家用电脑购买前后
- 电脑写作
- 电脑绘图
- 电脑游戏
- 中文输入无师自通



ISBN7-5060-0811-4/T · 12
定价：15.40 元

TP 36/120:5

即学即用电脑丛书

谢柏青　谢新洲　主编

电　脑　游　戏

江丛坤　高　洋　吴　涛　编著

東　方　出　版　社

图书在版编目(CIP)数据

电脑游戏/江丛坤　高洋　吴涛编著．-北京:东方出版社,1997.5

ISBN 7-5060-0811-4

Ⅰ.电…　Ⅱ.江…　Ⅲ.游戏卡-基本知识　Ⅳ.G898.2

电　脑　游　戏

江丛坤　高　洋　吴　涛

出　　版:东方出版社(北京朝内大街166号,邮编　100706)

责任编辑:吴玉萍

印　　刷:北京展望印刷厂

经　　销:新华书店

开　　本:787×1092毫米 1/16　印张:8.25　字数:195千字

版　　次:1997年5月第1版　　1997年5月第1次印刷

书　　号:ISBN 7-5060-0811-4/T·12

印　　数:1-5000册

定　　价:15.40

即学即用电脑丛书
前　　言

计算机的迅速发展，使其应用已经遍及到社会生活的各个方面。计算机不仅广泛应用于工业、农业、交通运输、银行、金融财会、新闻印刷等各行各业，而且已经开始普及到家庭。现在千家万户购买微型计算机已经形成热潮，出现了计算机热。目前在我国使用计算机的人员不仅是专业人员或对计算机懂的较多的非专业人员，而且包括千家万户的普通使用者。这些人的专业各异，文化水平也有较大差别，正是这批人推动着电脑技术向家庭化、实用化、多用途的方向发展。

如何使千家万户的普通使用者快速、方便地掌握计算机的知识和计算机的使用，编写适合初学者学习的通俗读物，是非常迫切的任务。

目前计算机的书籍很多，大致可以分为以下几种类型：

第一类是计算机的使用手册，这是针对某种类型的机器或软件写的。对于没有接触过计算机技术的人来说，学习起来是十分困难的。大量抽象的概念、命令语句的格式和操作规定，不好理解，也不容易记忆和掌握。初学者对这种书往往望而生畏，即使买上几本厚厚的书，能看懂的也没有几页，使用电脑还是不知从何下手。

第二类是计算机的教材，这类书针对高等学校学生学习计算机的基本知识和基本操作系统地进行讲解，要求学习的人有一定的数学基础，如对数的进制、逻辑运算、国际单位制等有初步的了解，对于文化水平较低的普通用户甚至受过高等教育的读者学习起来也有一定的困难。

第三类是国外翻译的各类电脑书籍，有手册型的也有傻瓜型的，这类书是普通用户的参考书，但有些译者翻译时在专有名词上只引用原文，而不说明原意，使初学者还是不得要领。

第四类是普及型的电脑读物。这些书五花八门，但真正能快速引导读者入门和提高的书还不多见。

通过多年计算机教学的实践和接触各类人员学习电脑过程中发生的问题，我们认为学习计算机的使用有两种办法，一种办法是学习某个软件，如有的大专生想学习汉字编辑软件的使用，可以选择 WPS 软件也可以选择 Windows 的书写器或 Word 软件进行学习；有的人想学程序设计，可以选择 C 语言、Pascal 语言或 FORTRAN 语言进行学习和编程；又有的人想学习绘图，可选择一种绘图软件进行学习。这种学习是针对某个软件来学习。另一种学习方法是用电脑干工作，即学即用。譬如一个教师，要写讲义或教材，就要学会用电脑写作，如果家中只有一台 286 的机器，最好选择使用 WPS 软件进行写作，如果有一台 386 以上的电脑，又有 8M 以上的内存，就可以考虑使用 Windows 的 Word 软件来进行写作。于是就可以有针对性地学习这两种软件，这就是用电脑写作。若此教师要处理学生的成绩，就可以学习使用电子表格软件或数据库软件，也就是用什么学什么，即学即用。实践证明对于多数的在职人员或电脑的初学

者使用后一种方法进行学习,见效快,收获大,易产生兴趣,也能迅速见效,提高工作效率,产生效益。对于大、中、小学生学会用这种方法学习,可以作为前一种方法学习的补充,能增加对问题的深入了解,熟练地操作和使用计算机。

基于上述思想,我们编写这套丛书,能从完成某个任务入手,掌握电脑的各种软件及硬件的功能,力图能将软件的功能使用得巧妙、纯熟,举出生动的实例,给读者以启迪。同时可以按照书中的实例进行操作,学习并完成自己要用电脑做的事。

即学即用电脑丛书的选题的考虑是:一方面是要适应当前各类读者学习、使用电脑的需要,另一方面也考虑到较全面掌握和学习计算机的基础知识和技能的各个方向。目前先选择了十个有代表性的题目,今后还将不断地补充和扩展。这十个题目是:

一、电脑写作

二、电脑绘图

三、电脑游戏

四、家用数据管理——FoxBASE+数据库管理系统的使用

五、巧用DOS命令

六、即学即用Windows

七、实用软件工具

八、电子表格——Excel 5.0中文版简明使用指南

九、家用电脑购买前后

十、中文输入　无师自通

即学即用电脑丛书的特点是突出实用性,强调通俗易懂、即学即用,提高读者学习使用计算机的兴趣,完整配套,形成系列。这是与目前的手册类或教材类计算机图书明显不同之处。我们力图从读者使用计算机要干什么入手,告诉读者怎样干,即包括应有什么样的硬件配置和使用什么软件,软件如何使用。若读者已经有了微机,由于机器的档次不同,建议使用不同的软件来达到完成工作的目的。在每个选题的讲解中举出大量的实例,说明如何使用各种软件,读者可以在学习这些实例的过程中举一反三,完成自己的工作任务,达到即学即用,掌握计算机的基本知识和技能。

本系列丛书的作者有的是具有多年计算机教学经验的、能熟练使用个人电脑的教授、副教授、讲师、工程师,也有的是熟练使用电脑的研究生和高年级大学生。书中讲到的各种问题和方法都是经过实验的,可供读者借鉴,并尽可能将实验的方法也教会读者。古语说得好:"熟能生巧",这些作者在使用电脑的过程中,已经积累了丰富的经验,所写的内容是熟练使用电脑的结晶——技巧。将这些经验奉献给读者,和广大读者一起继续学习和使用电脑,达到更纯熟的境地。

欢迎计算机专家、学者以及各行各业的读者、电脑爱好者对本套丛书提出改进意见,提出批评。

主编　谢柏青　谢新洲

1997年1月

前　　言

随着电脑的普及,电脑游戏也逐渐为广大电脑用户所接受。面对众多丰富有趣的游戏,不少玩家可能会觉得无法选择,本书的目的就是为了向大家介绍一些在电脑游戏发展中比较经典、值得一玩再玩的游戏。其中有些游戏虽然出品较早,但并不过时。本书的另一个主要目的是让那些还不十分熟悉电脑游戏的人或者还对电脑游戏有偏见的人获得更多有关电脑游戏的认识,所以本书所介绍的游戏可能有些是一些老玩家所熟识的。不过再温习一下也是有价值的。

考虑到国内玩家的喜好与机器配置的问题,本书没有过多介绍欧美公司所出品的容量很大、要求配置也较高的游戏。当然,这类游戏中也有大量精品,但对于国内的玩家来说,大量的英文说明,超前的配置要求,实在很难接受。

本书共分为三部分:

第一部分简单介绍了一些有关电子游戏和电脑游戏的常识,只是希望读者看过之后能对电脑游戏有些简单的认识。当然,这其中有些只是笔者一家之言,有不当之处,欢迎广大读者批评指正。

第二部分是本书的重点,主要介绍了一些经典游戏的攻略和密技。这部分有几十篇攻略,大约三十几篇做了重点介绍。这三十几篇也可说是精品中精品。所涉及的种类也较全,RPG, SLG 格斗类、射击类均有介绍。攻略一般是按照游戏发展的过程来写的。有一些游戏还附有几条秘技,为玩友们过关助一臂之力。同时在大多数的游戏中还附有部分插图,但考虑到其它的原因,缺少部分图片。另外,由于文件地址修改密技大多所占篇幅很长,只好忍痛割爱,望读者谅解。

第三部分是介绍几种常见的游戏修改工具的使用方法。这也是电脑游戏的大特色了。

另外最后还有一篇附录,介绍本书中一些常见的英文缩略语含义,以及其它一些游戏中可能会用到的知识。

笔者在编写游戏攻略时主要是依据个人攻关的经验,同时也参考了其他玩友的经验尤其是密技方面的经验。为了向读者负责,密技基本都由笔者亲自试过,以保证其正确性。

在本书编写过程中,有很多朋友给了笔者极大的帮助,无法一一列举,在此一并表示感谢。由于笔者水平及经验所限,书中错误之处在所难免,欢迎玩友们批评指正。

编著者

1997 年 1 月

目　　录

即学即用电脑丛书前言
本书前言
第一章 概述 ……(1)
§1.1 电子游戏的产生及其地位 ……(1)
§1.2 电子游戏中的文化现象 ……(2)
§1.3 电子游戏在中国 ……(2)
§1.4 电脑与游戏 ……(3)
§1.5 电脑游戏的发展趋势 ……(4)
第二章 模拟仿真类游戏(SLG) ……(6)
三国志 IV ……(6)
三国志 V ……(10)
三国志英杰传 ……(13)
三国志孔明传 ……(17)
卧龙传 ……(20)
官渡 ……(22)
三国演义 II ……(23)
信长之野望——天翔记 ……(23)
太阁立志传 ……(25)
太阁立志传 2 ……(27)
大航海时代 II ……(30)
DUNE II ……(33)
COMMAND & CONQUER ……(34)
魔兽争霸 II ……(38)
魔法门外传——英雄无敌 ……(42)
中国 ……(46)
银河英雄传说 4.EX ……(49)
炎龙骑士团 2 ……(54)
运镖天下 ……(58)
兽乡之守护者 ……(59)
新世纪兴亡史 ……(60)
精武战警 ……(60)
绝地大反攻 II ……(61)

Silent Hunter——沉默的猎手 ……(61)
第三章 角色扮演类游戏(RPG) ……(63)
轩辕剑Ⅱ ……(63)
轩辕剑外传——枫之舞 ……(64)
仙剑奇侠传 ……(67)
鹿鼎记 ……(70)
倚天屠龙记 ……(73)
金庸群侠传 ……(76)
楚留香传奇——血海飘香 ……(80)
绝代双骄 ……(80)
狂龙传 ……(81)
超未来少女 ……(82)
王子传奇 ……(83)
第四章 动作类游戏(ACT) ……(84)
狮子王 ……(84)
镭射超人 ……(87)
铁血十字军 ……(88)
时空游侠 ……(89)
第五章 DOOM类游戏 ……(90)
第六章 格斗类游戏(FTG) ……(95)
第七章 桌上类游戏(TAB) ……(104)
大富翁2 ……(104)
大富翁3 ……(105)
第八章 体育类游戏(SPG) ……(107)
FIFA '96 ……(107)
NBA LIVE '96 ……(108)
第九章 其它类 ……(110)
美少女梦工场Ⅱ ……(110)
模拟城市2000 ……(112)
极品飞车 ……(114)
第十一小时 ……(114)
益智游戏 ……(115)
模拟器 ……(116)
第十章 常用游戏修改工具及使用方法 ……(118)
§10.1 PCTOOLS ……(118)
§10.2 GAME WIZARD ……(120)
附录1 常用英文缩略语含义 ……(122)
附录2 汉语拼音与注音字母对照表 ……(123)

第一章 概 述

电子游戏虽然产生的时间并不很长,但却迅速地推广开来,并已成为一种产业深深扎根于国民经济之中。一些著名的游戏机及软件厂商均拥有巨大实力,可与计算机产业中的世界知名的大公司分庭抗礼。曾有人问苹果总裁,他最害怕的公司是哪一家,他的回答是任天堂。电子游戏业的发达是和人们的喜爱分不开的。其爱好者不可计数,下至平民百姓,上至大学教授,不分男女老少,更别说什么种族差异了,在游戏面前一律平等。不知有多少机种,多少卡带都掀起狂购的热潮,其程度恐怕都超过了对明星的崇拜。

电子游戏进入中国也有几年历史了。从任天堂八位红白机开始,到现在的土星、PS都看中了中国这片巨大的市场,纷纷杀入。在国人眼中,电子游戏仍是一种没有层次的娱乐活动,只有小孩子才喜欢,更有人将之视为洪水猛兽。不过,现在随着观念的更新,人们对于电子游戏的看法也在不断改变,而业内人士更看中了它所拥有的巨大潜力。

§1.1 电子游戏的产生及其地位

电子游戏的产生并不是偶然的,它并不只是商人谋利的工具。它能为这么多的人所喜爱,并能发展壮大是有其道理的。

从本质上说,电子游戏与电影、电视之类的娱乐方式没什么差别。游戏的多种形式正和新闻片、故事片的差别一样。一部好的影片固然可以催人泪下,发人深省,一个好的游戏节目又何尝做不到这点?而且有一点是电影、电视所无法相比的,那就是电子游戏的交互方式。玩者可根据自己的意愿,去决定游戏的发展方向(尤其是在多结局的游戏中更是如此)。现在西方正有人试验可由观众意愿来决定情节发展的影片,其实真人出演的冒险游戏早就出现了,其参与的程度更不是电影可比的。

如果说电影可以做为一种艺术形式而存在,电子游戏为什么不可以?而且游戏涉及到的学科门类更为广泛,天文地理、历史军事、音乐美术……这些都是它的优势,如能寓教于乐,岂不会收到更好的效果?一部优秀的游戏节目,从企划、创意到美工、音乐,到编程,无一不凝结着人类的智慧,绝对有资格在"高雅的殿堂"内占据自己的一席之地。当然,电子游戏毕竟才起步,现在还主要处于模仿和吸收的阶段,但随着计算机技术,尤其是软件技术的发展,它会逐步提高自己,完善自己,真正成为一门艺术。

§1.2 电子游戏中的文化现象

电子游戏的发展经历了不少阶段，从最初的益智小游戏，到后来的动作、射击游戏再到现在成熟的 RPG、SLG 和冒险（AVG）类游戏，可以说每一次变化都使其走向成熟，同时也能为更多的人所接受。它在成长中不停的吸收计算机发展的最新成果，同时也吸收了其它一些艺术形式的精华，因而变得更加丰富多彩。电玩的文化艺术含量已不容忽视了。

首先是游戏的内容。尤其在 RPG 和 SLG 游戏出现以后，一个游戏已经能充分表现一个故事的情节，在刻画人物性格和情感方面也有了长足进步。许多小说、民间传说、神话故事甚至电影故事都成为游戏的主题，而一些新颖的游戏创意也完全可以用来构思一部优秀的小说。由于制作者受地域文化的影响，游戏的风格也各有千秋。同是 RPG，美国、日本、中国便不相同，都具有自己的文化特色。而玩家选择游戏也是从这个方向出发，这一点从各处游戏排行榜的巨大差异就能看出。一些美版游戏虽然有超大容量，精美制作，可国内玩家并不买帐。一方面有语言的问题，另一方面也是文化和价值观的差异。

至于游戏中越来越多出现的大段动画和独立成篇的优美音乐，更有后来居上之感，它们已快成为游戏中不可缺少的成分。

而且游戏还在向其它领域渗透，现在已有了多部由游戏节目改编的电影，而游戏音乐也可以象电影音乐一样脱离游戏单独发行。游戏中经典的形象，更成为一种标志，代表着某一时期电玩文化甚至成为企业的标志。

与其他文化现象一样，电子游戏中不可避免的有精华，也有糟粕。尤其在当今许多游戏都还是舶来品的时候，其中必然有着不少问题，有很多错误倾向是国人无法接受的，如前一段的《提督的决断》事件。对于这类情况就应该采取坚决的手段，决不允许这种游戏在中国大地上传播。

不过对于另外一些问题有时也不应求全责备。如三国内容的一些游戏。玩家们也都知道，这类游戏或者由于题材的限制（SLG 类）或是构思不同（如《英杰传》），尤其是现在技术的限制，往往不会完全按照史实发展，但基本上还是尽可能的去体现那一时代的风貌。这就如同电影电视中的戏说一样。对此实在不应该说是歪曲历史。相信大多玩家不会因为在游戏中玩到过就认为关羽投降了曹操，刘备统一了天下吧！毕竟游戏的主要目的是娱乐，而不是教育，它不是，也不应该是获得某些知识的主渠道。假设一下如果一个游戏真的一丝不苟的按照历史的发展去进行，玩者还能获得什么乐趣，倒不如去看历史书了。游戏就是游戏，不是所有的游戏都要作成 CAI。

§1.3 电子游戏在中国

游戏已不仅是一种文化现象了。对于圈内人士，更多是看到它所代表的产业及其在国民经济中所占份额。如果说刚开始，还有人把游戏机当做计算机的小弟弟，不值一提的话，现在世界各国无不重视游戏业。在美国，游戏业的产值早已超过了电影业。连好莱坞的巨头们也不愿错过这机会，纷纷投资其中，往往是电影刚出，相应的游戏也立刻跟上。日本企业界中任天堂、世嘉等公司的地位更是举足轻重。各国之所以重视和发展游戏业就是因为其利润丰厚。95 年甲 A 风光一年总收

人是八百万元，而任天堂很早以前推出的游戏《勇者斗恶龙 III》，首发当月挣的就远不只这个数了，而象这种游戏已不知出过多少了。随着游戏业的发展，各大软件、硬件公司，像 Microsoft, Intel…纷纷加入，他们的参与虽然是为了谋利，但也充实了游戏业的力量，使得游戏的质量逐步提高。

十几年前当任天堂开始向世界推出 FC 时，中国对于电子游戏这个词还一无所知。不过中国的市场是任何一家公司都不会放过的。于是，FC 几乎一夜之间红遍了中国。孩子们口中也越来越多的谈论起《魂斗罗》《超级玛莉》。起初，人们还在好奇地注视着这一切，但游戏很快让人们感受到了它的魔力。于是"为了孩子"，全国上下几乎一致的对电子游戏开始了声讨，但人们更多是把注意力集中在孩子身上，也有的谈到了文化的侵略，但却很少有人把它和经济联系在一起，眼睁睁地看着 FC、MD、SFC 一点点的吞食中国这个大市场，而中国唯一能与之抗衡的只有学习机这种真正有中国特色的产品。而且，虽然购买学习机的家长们也许目的是为了学，而它们的使用者孩子们的目的大多仍是为了它能玩任天堂的卡带。现在随着技术进步，游戏的水平也不断提高，新款的游戏机不断出现，计算机的价格也不断下降，学习机的前景并不乐观。

如果说在硬件业中国还有一点能力的话，软件方面，则中国几乎还是一片空白。而这方面正是游戏业中比重最大，而利润也最丰厚的部分。虽然有一些国内公司开始投身于其中，但根本无法与经验丰富、力量雄厚的外国公司抗衡。

但并不是说中国的游戏业就没有希望了。中国游戏业现在需要的是关注、投入和参与。随着国内经济发展，各大公司纷纷进入中国，中国在计算机方面完全能跟上国际，国内成功的开发出《中文之星》、WPS 等受欢迎的软件也表明了在这方面的实力，缺少的只是经验，这当然要靠时间来积累。不过在这方面是有成功的先例可循的。港、台在几年前游戏软件业也不发达，主要是汉化日本游戏和制作一些简单的小游戏，但他们并不满足于现状，经过几年努力，大宇、智冠等公司已脱颖而出，而其作品因其特色更易为国内玩家接受，成为外国公司有力的竞争者。国内现在也陆续有一些作品如《中关村启示录》、《官渡》等问世，其制作水平也相当不错，而《官渡》还要出口日本，可说是为国内游戏软件业的发展开了个好头。在大家的共同努力下，国内游戏业腾飞的日子并不遥远。

§1.4　电脑与游戏

现在要把话题转回到本书的主要内容——电脑游戏上。这里所说的电脑游戏即 PC　GAME，与 TV　GAME 相对，指的是个人计算机上的游戏。个人计算机在本书内只指 IBM　PC 及其兼容机，不涉及其它种类。

计算机在最初发明时完全是为了军事用途，而其性能和价格也无法与现在的微机相比。没有人会把那时的计算机和娱乐游戏联系在一起。而随着计算机技术的发展和微机进入家庭，电脑与游戏的结合又几乎成了一种必然。

首先是因为微机性能的提高。计算机所能做的事情当然要比游戏机多得多，但游戏机毕竟是为游戏而专门设计的，其对图像、音乐等的处理能力，对游戏的表现力，同档微机（相同字长和接近主频）是无法望其项背的。但随着计算机技术的成熟，尤其是多媒体技术的发展，使这些方面已不存在问题。而电脑更有游戏机所不及之处，在游戏机还是群雄混战之时，电脑已经是 IBM PC 及其兼容机的天下。只要性能够，一机在手即可玩各种游戏。各大软件公司不需考虑支持谁的问题，优秀的节目层出不穷。玩家们也第一次领略到了世嘉、任天堂一起玩的乐趣。

其次,是由于微机进入家庭的用途。微机当然不是专门来玩游戏的。但学习、工作并不是生活的全部,闲下来又做什么,对大多数人来说,答案恐怕只有一个了——那就是玩游戏,既消遣了,又可学点简单的电脑知识。学习机进入家庭后的经历即是证明。

另外电脑软件易复制也起了不小的作用。虽说软件盗版绝对是违法的,但它对游戏的普及起了不可低估的作用。最初游戏软件的价格并不是每个人都能接受的,只有这样才使得陌生的电脑游戏能够在短时间内迅速为人们接受。不过相信这只是暂时的情况,以后随着认识以及对电脑游戏的喜爱程度的提高,正版软件会占据主流地位的。而现在正版电脑软件的价格也越来越能为玩家们所接受,这也是对盗版软件的沉重打击。

玩电脑游戏恐怕要比玩游戏机复杂多了。尤其在前些时候,机器性能并不很好,有时想法让一个游戏动起来所花的时间恐怕不会比玩的时间少。也正因如此,可以说玩电脑游戏不仅仅是娱乐,也有学习的收获。这一点恐怕大多数玩家都有体会。DOS 下的游戏学习 DOS 命令,Windows 下的游戏也少不了学点 Windows,联机对打又对网络有了点认识,想修改游戏、解密,最好知道点汇编,染了病毒又要学会杀毒,在游戏的督促下一点点去武装自己。电脑游戏是通往电脑世界的捷径,这话还是很有道理的。

现在各大计算机软硬件公司纷纷加入游戏业中,相信以后会有更多精品问世,电脑游戏玩家们的前途一片光明。

§1.5 电脑游戏的发展趋势

展望一下电脑游戏的发展,在未来若干年内又会有什么变化呢?就近期看大概有这样几个趋势:

1. 大容量、多媒体、真人出演

多媒体现在在计算机领域内已成了不可阻挡的潮流,无论从硬件还是软件方面,都不愿错过这个机会,每个游戏都尽可能的运用各种声.像效果使它更受欢迎,在这种情况下大容量就不可避免了,无数的声像信息即使通过压缩其容量也不是以前的磁盘游戏所能想象的,3D 技术的引入更起了推波助澜的作用,不论什么游戏都要 3D。这自然意味大量的数据,同时又带来了高配置的问题。

2. 网络游戏

Internet 经过各大媒介的爆炒几乎一夜之间就红了起来,但真正使其受到如此的欢迎还是因为用户们地喜爱。网络也成了媒介上最常见的名词,其火爆程度远远超过了以前对于多媒体的宣传。不过网络的作用确实是无法估量的。于是各大公司推出的游戏纷纷加入联网对战功能,开始是动作游戏,接着是即时战略游戏。现在在网上最热门的话题是 MUD,这才是真正的 RPG 网上游戏。至于下棋、玩牌就更不用说了。

3. 多种游戏形式的结合

如果说当 RPG, SLG 刚推出时各种游戏形式还算泾渭分明的话,现在的游戏越来越不拘泥于一种形式。而这种形式也确实比单纯的某种形式更受欢迎。RPG 与 SLG 的结合已不少见,而动作

类、养成类也纷纷加入。而玩家们对此也司空见惯，不再有初时的新鲜感了，但这种形式更受欢迎是毫无疑问的。

4. **多分支多结局**

这也是游戏形式变化的一种，不过主要指的还是 RPG 游戏。SLG 游戏玩起来可随心所欲，不必拘泥于一种方式。养成类的多结局更是天经地义，RPG 则不同，其流程往往是线性的。如果只有一个结局，恐怕不会有几个玩家反复地去玩同一个游戏。可以说多分支多结局是提高 RPG 游戏可玩性的重要手段，但其中又要涉及极多的技术问题，在目前水平上所能做到的也极有限。

以上几个趋势可说使电脑游戏进入了前所未有的繁荣的境界，但这些往往都是建立在硬件发展的基础上或者是现有几种软硬件技术的结合，对游戏设计的核心并没有什么影响。从核心技术上说现在大受欢迎的《仙剑奇侠传》和早年的《勇者斗恶龙》并没有什么差别，画面越来越精细，声音越动听，可这并不能使游戏有质的飞跃。人与游戏(或者说计算机)仍是一种命令与执行的关系，一切都已事先确定，只是在人的命令下，依次显示出来就是了。网络游戏虽然使你面对了人的智能，但只是因为对手确实是人而不是机器的缘故。而要达到理想的人与机器交互的境界恐怕只有期待着人工智能技术的发展了。也许不久的将来，你也会在机器上找到称心的对手。

当然，电子游戏既然是游戏，其根本作用就是娱乐。玩家们仍要分清这方面的主次关系。尤其是现在还在学校中的学生们，娱乐虽不可少，但学习仍应是第一位。另一方面，对于家长们也应该考虑到自己的教育方式，不要盲目排斥电子游戏，使孩子们能在学与玩中健康成长。

总之“玩物益志”才是最终目的，希望玩友们能尽情享受到电子游戏的乐趣，也希望中国的游戏业蓬勃发展，让属于我们的游戏世界更加丰富多彩。

第二章　模拟仿真类游戏(SLG)

《三国志 IV》



继《三国志 III》之后，光荣公司又推出了其三国系列的第四作——《三国志 IV》，此游戏一经推出，立刻使广大玩家为之着迷，茶饭不思，成为名符其实的战略 SLG 的王者。

《三国志 IV》的画面，比起前几代作品来说有了很大的提高。全国的大比例地图，比《三国志 III》增大了数倍，画面上山、河、平原等地形历历在目，刻画精细的城池，以及城头上书写着君主姓氏的大旗，都让玩家感受到其气势的磅礴。随着四季的变化，整个画面的色调还会相应变化。人物的头象描绘更加细致，而且可以从中看出该人物的性格特点，与玩家心目中的形象应该比较接近吧。



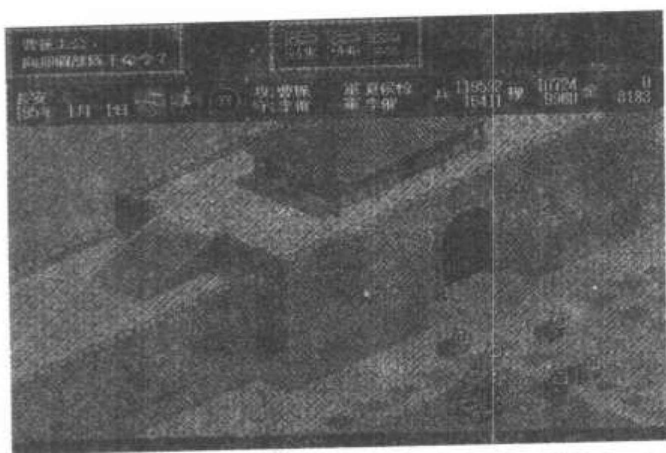
《三国志 IV》为玩家提供了一个十分友好的操作环境。各项指令都配以图标，一目了然。在政治方面，《三国志 IV》中，玩家可以随时给领土内每一座城池下指令，如果嫌麻烦，可以运用“委任”，将其委任成“军事”或“生产”两种类型。委任的效果还不错，如果太守的能力足够的话，每月可下达的指令数很多，对于大多数指令来说，只要玩家手下有武将会该项能力，就可执行该项指令。比如要想选拔人才，必须要有会“人才”能力的人，要搞外交，必须要有会“外交”能力的人。在战争方面，一改《三国志 III》中的“敲门”方法，将重点放在了城头的厮杀中，还设计了攻城车，投石车等精良的兵器，使战斗更加激烈有趣。



《三国志 IV》中的指令众多，下面作一介绍

1. 军事：分为移动、运输、战争、征兵、训练、

制造、侦察等项目



移动可以将武将移至相邻城市，同时可带去士兵、钱、粮等等。运输则可以将士兵、钱粮运至领土范围内的城市，哪怕是相隔数千里之遥，不过距离越远，遭到强盗打劫的可能性就越大，有时会被抢去一半，甚至全部被劫走。政治力越强的人运输越安全。训练可以提高城内士兵的训练度和士气，派出武将的统御力越高，人数越多，时间越长，训练效果越好。当城内的技术力达到一定值，就可以让会“制造”的武将去制造各种武器如连弓、攻城车、投石车等等。技术力越高，制造的时间越短，耗费的钱越少。要获得别国的情报，必须动用“侦察”这一项，侦察可在全国各个范围内进行，最多可进行六个月，政治力越强的人去进行侦察，可得到的情报就越多，有时甚至可以探出敌方武将的忠诚度。

2、人事：分为搜寻、录用、赏赐、施舍等项目

搜寻与侦察相仿，也是在全国的各个地区进行。搜寻可以找到人材，还可能找到宝物。录用是任用本城的在野或俘虏的武将及邻近的敌城武将。赏赐可以提高部下的忠诚度，如果只对一个人进行赏赐，还可以赏给他宝物。《三国志 IV》中的宝物很多，每件宝物都有双份，一份真，一份假。其中，如果在看宝物的情报时，上面列出了“攻击力 + ??”(武器)或“提高撤退的成功率”(战马)等字样，则表示此宝物是真的。如果将假的宝物赏给部下，其忠诚度照样会提高，不过他的各项指数(如武力)表面上增加了，实际上却没有改变。施舍是将军粮发放给老百姓，千万不要吝啬，特别是当城内的民忠比较低的时候，派魅力越高的人施舍的效果越好。



3、内政

《三国志 IV》的内政系统有了很大改进。设置了“开发”、“治水”、“商业”、“技术”四项，每项可选派两人担当并可拨款 1 - 9999 金。搞内政并不影响武将的行动，他每月照样可以进行其它活动，一般给每项分配 1200 - 1500 金就可以一年不用管了。“技术”达到 100 之后，就可以制造攻城车、投石车了。

4、外交：分为同盟、共同、进贡、劝降、俘虏、毁约、邀请等项目



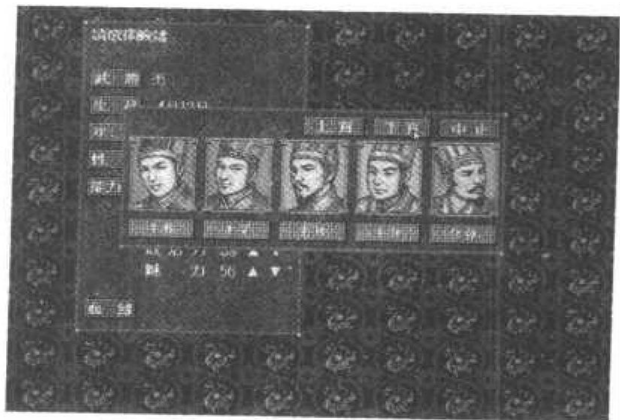
结成同盟是外交工作的重点，特别是在玩家力量还比较弱的时候。劝降十分困难，即使是非常弱小的国家往往也会顽抗到底。俘虏一项是向敌国索回被俘的武将，当然得付出一定的代价。邀请可以请南蛮王、羌王、山越王去攻击敌方城池，可以不费己方的士兵而消耗敌军。

5、商人:分为卖米、买米、弓、强弓、军马等项目

在与商人进行交易的时候最好先看清物价,听听军师的意见。买的指数越低,卖的指数越高,进行交易最好。一般来说,两项指数都为9时物价最合适交易,有钱的时候购进一批强弓、军马也是不错的事。可惜没有连弓、攻城车、投石车可买,还是老老实实自己造吧。

6、计谋:分为埋伏、反间、煽动、造谣、火攻、间谍等项目

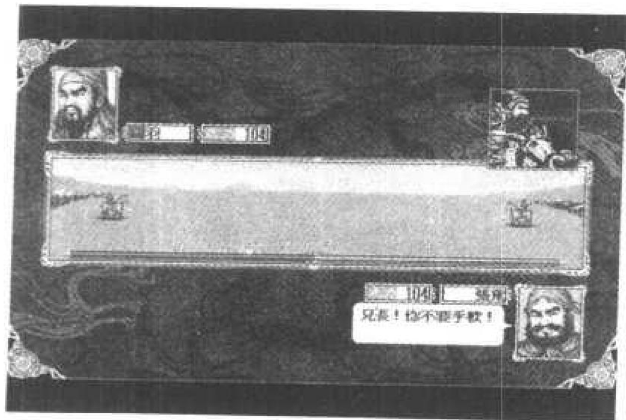
埋伏是最容易成功,也是效果很好的计谋,派几个忠诚度高的而且又比较厉害的武将去埋伏,再在战场上将他们反叛回来,可以毫不费力地得到许多士兵,埋伏的武将还可以送回该城的情报。反间和煽动是两个削弱敌方阵营的计谋,不过成功率很低。造谣可以降低民心及武将忠诚度。火攻可以烧掉敌方城内的粮、武器。间谍可以盗取敌人的内政开发各个项目的技术。这些计谋都应该灵活运用,使其发挥最大的作用。



7、助言:分为访问和助言两项

访问可以探访经过本城的名人,如华佗、司马徽等等,有时可以增加探访者的寿命或某项能力,有时也可获得许多有用的情报。另外,对于刘备,在一定的时候,在新野还可访问出孔明。助言则是听取手下的意见,至于采用与否决要看玩家自己了。

在命令菜单的上方,还有六项指令,如"功能"、"休息"等,这些指令玩家一看就懂,就不介绍了。其中有一项"君主",是比较常用的指令,它包括委任、任命、命名、处置、流浪等项目。委任是决定是否由电脑帮你治理部分城市,可以减轻玩家的负担。任命是任命手下武将为将军、军师、侍中等官职,要成为军师、将军的武将,得有一定的能力,庸材当然是担不了大任的。命名是给将军们取一个名号、头衔。处置可以解除某武将的职务或下野,没收某武将的宝物,这会使其忠诚度下降。流浪是放弃原来的领土,四处流浪,在某空城伺机起事。

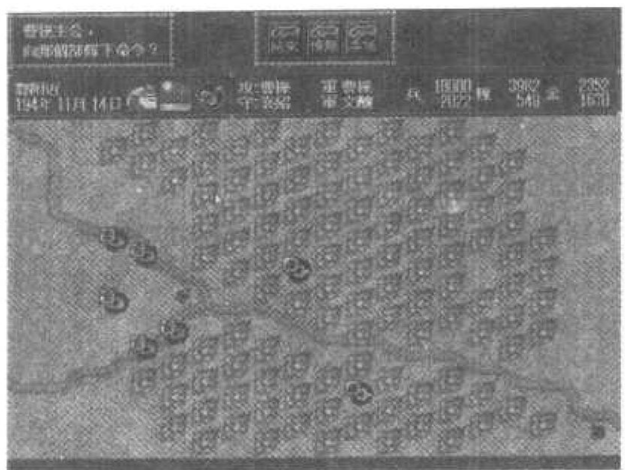


此外,在最上方还有一排按钮,包括"军"、"民"、"将"等,分别可以在地图上显示出军队、民众及钱粮、武将数等情况。右下方也有一排按钮,包括"城"、"内"、"军"、"财"、"将"等等,它们可以将命令菜单下方换成有关的各项数据,这些设计都十分便利于玩家的操作。

下面谈一谈《三国志 IV》的战争。在《三国志 IV》中,破除了武将单独领兵的传统,具有创新意义地采用了各城市统一拥有士兵,在开战时再分配给武将的作法。士兵在城市之间的运输也是快捷而方便的,只要灵活运用"移动"和"运输"指令,可以轻易地集中大量士兵到前线。战争分为野战和攻城战两种。野战需要运用各种策略,合理地利用各种地形,一般可采用骑兵进行冲杀。在有些地方进行野战,战场将是一些著名的关隘,这时可以据险固守,躲在关后猛射攻关之敌。如果守方在野战中撤退,则转入攻城战。攻城战重点刻画了在城头上的场面,不同的城市,城墙的形状,高矮均有不同,攻方必须架起云梯,爬上城头,守方则可以将敌人堵在城头,运用弓箭、落石来消灭敌人,尽可能阻挡敌方爬上城墙。而各式新的武器,如攻城车、投石车、连弓等都可发挥重大的作用。武将

单挑仍然不能由玩家操纵，不过单挑的时候，各个武将说出来的话都很符合其身份，但临阵逃跑的人很多，可以射箭追杀，也有的会佯装逃跑然后回马一箭的，总的来说相当有趣。具体可采用的战术如下：

攻城战

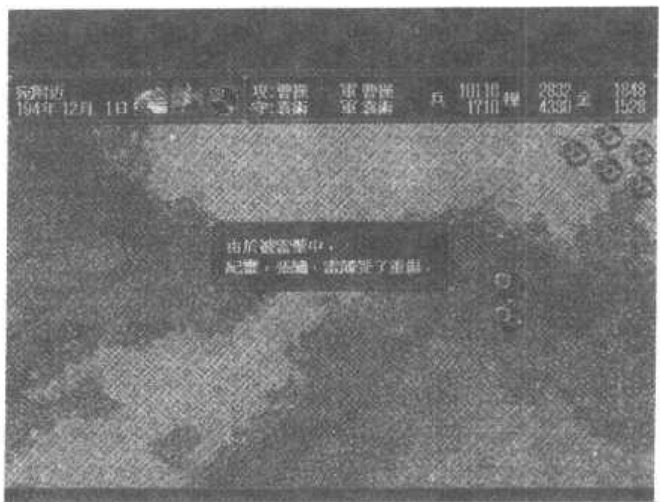


1. **攻方：**攻方的目标是迅速地爬上城去打击敌人，千万不能被敌人堵在城墙上。要爬上城头，尽可能从城墙的两边上，因为两边的城墙往往较矮，而且敌人不易及时前来堵截，爬上城之后，就要靠玩家自己的战术了。如果敌军比较密集，可多用“内哄”计，给予敌人沉重的打击。如果制造出了攻城车、投石车等攻城的利器，则更容易了，投石车攻击距离极远，威力极大，攻城车可以轻易将敌方城门打开，城门打开后，将选择用“武决”或“兵决”进行决战。武决是各派大将进行一番、三番或五番单挑。若攻击方失败，则退回原地，若守方失败没有可以撤退之城，则全部被俘，军队全部投降攻方。兵决则是靠兵力决定胜负，往往即使胜了也损失惨重。所以带一批勇猛的武将和攻城车去打一座已无退路的城，撞开城门后武决，可以使自己的兵力迅速增加。

2. **守方：**作为守城的一方，不要轻易出击，要多派几个会落石的将领出战，最好是将敌人堵在城墙上，不要让他爬上来。这样攻击敌人的效果很好，再配合弓箭及落石，以少胜多是完全有可能的。

野战

野战最好是带骑兵和弓箭部队出战。骑兵可以来回冲杀，突击效果也很好。弓箭部队特别是连弓部队，更是可以狠狠地打击敌人。在野战中，各种计谋显得特别重要，火计、落石、混乱、内哄等计应灵活运用。而当几支部队围住敌军一支部队后，可以“一齐”攻击，效果很好。游戏中有的人会使用“天变”、“风变”、“雷击”等威力巨大的计谋，特别是在玩家自己登录的武将中，会这几个计的人相当多。“天变”和“风变”配合火计，可以烧得满屏幕红艳艳，让敌人无处藏身，迅速被烧光，当然先得给自己的部队留出一块无火之地。暴雨的天气里可用的“雷击”，更可以将敌方几万人的军队打得只剩几百人，主将重伤，不过有可能击中自己的部队，那只有看运气如何了。



《三国志 IV》作为 SLG 的经典，其优点是毋庸置疑的，但是，笔者认为它还存在着一些不足之处。在内政方面，还可进一步缩减，毕竟吸引玩家的是战争。在外交上有诸多的指令，但玩家通常很少利用这些指令，种种外交手段，盟国之间的战略配合，还有待加强。在战争方面，把那么多的士兵缩成小小的部队，有一种下棋的感觉，当玩家看到一队两万人的军队沿着一架云梯爬上城墙，是不

是有点啼笑皆非？

《三国志 V》

群雄割据，战火四起的三国时代是永恒的游戏主题，厂家做不厌，玩家也玩不厌。而光荣公司的三国志系列则一直是玩家心目中的正统。这次推出的第五作——《三国志 V》与前作相比，有了翻天覆地的变化，难以相信如果一个人被动了这样的手术，还能否活得下去：

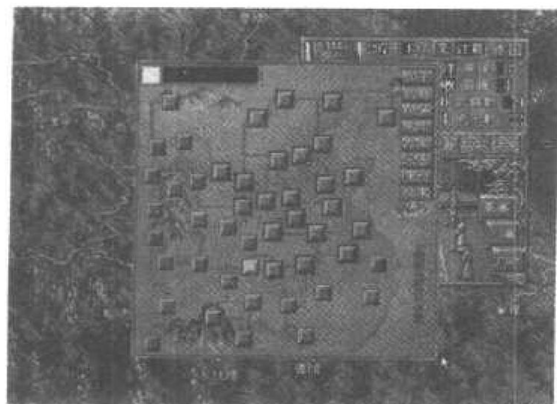


首先，一张光盘，21 首 CD 音乐，似乎改变了光荣游戏小而精的传统。

第二，统一发布命令的体系，使你不必再对大量的城市挨个发布命令。

第三，采用了指令数的形式，限制每月发布命令的次数，使先期兵少将寡的情况下发展更为艰难。

第四，加入了关键的要素——君主的声望。声望的数值直接关系到可发指令的次数，而且声望越高，武将越容易归附于你。

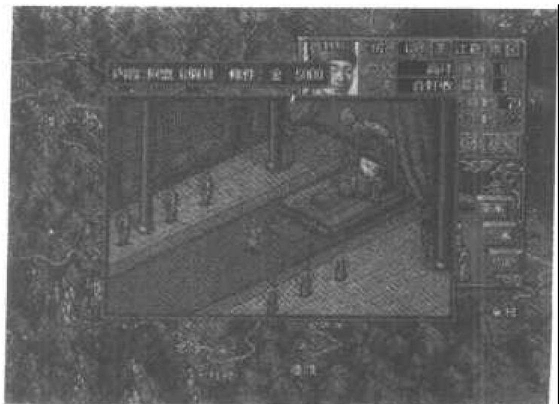


第五，对于所有武将的行动，都加入了体力的限制，体力一旦耗尽，这个武将就什么也干不了。

第六，对于武将的各种属性指数，相比《三国志 IV》，有了一定程度的精减。基本指数只设了武力、知力、政治、魅力四项，最多可学会六项特殊技能，新设定了勇名和经验两项，勇名地提高可使武将被授予各种将军称号，从而影响其最大可带兵数量，而经验地增长则会使武将逐渐学会各种特殊技能。

第七，增设了一名参谋，可以对你的各种行动作出成功与否地判断，参谋的智力越高，其判断的准确度越高，但是，除了诸葛孔明以外，其它人说的话都不会全准。

其它方面，小说中许多神仙级的人物纷纷登场，而且都会所有阵法和各种奇术，不过此类人物乃是闲云野鹤，过不几天便会不辞而别。另外，在还没有人称帝的时候，献帝也是一个活跃人物，每年四月组织一场比武大会，还不时地派人来找玩家请求钱财支援，或是向某某送去讨伐某某的密诏。



下面从几个方面谈谈《三国志 V》的游戏方式。

政治

要使国家走上强盛之路，搞好政治是必须的。《三国志 V》中，政治分为军事、人事、内政、外交、计谋和特殊六大块，在进行工作之前，必须先任命担当官，担当官要按

各将的能力特点进行分配。



军事方面

一般应选派武力高的人担当，包括征兵、募兵、训练、掠夺四项。征兵和募兵都是增加兵力的方法，但征兵会使声望下降，要成为明君最好别用此法。募兵需要花钱，但不会降民忠及声望。城市人口越多，武将魅力值越高，能募到的兵就越多，只要有足够的钱，就应采取此法。至于掠夺，乃是暴君的行径，我想玩家一定不会这样做的。

人事方面

最好选派政治和魅力值高的人担当，分为搜索和录用两项。搜索是在本国范围内探索未出现的武将，录用是任用本国范围内的在野武将或他国在朝任职的武将，录用他国武将比前作容易多了。不过自己的人也很容易叛逃至他国，必须是忠诚度达到了 100 的武将，才万无一失，不会被别人挖走。笔者有一次一员忠诚度 99 的爱将就被曹操弄走，而且再也没有录用回来。

内政方面

执行内政，可提高城的开发、商业、治水和防御四项，在一个城中担当内政的人越多，内政值增长得就越快。提高开发、商业，要派政治值高的人，提高治水，要派魅力高的人，提高防御，要派武力高的人。如果民忠够高，有时会产生意想不到的效果，使内政值大幅度增加。

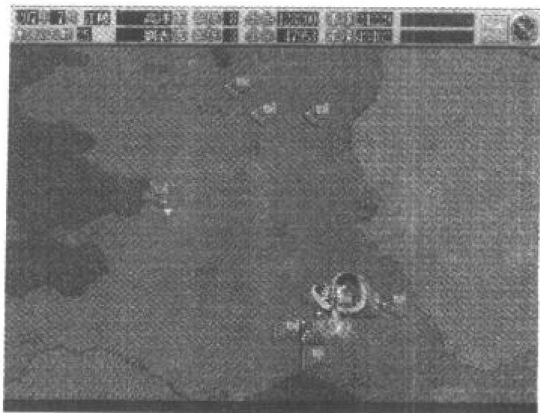


外交方面

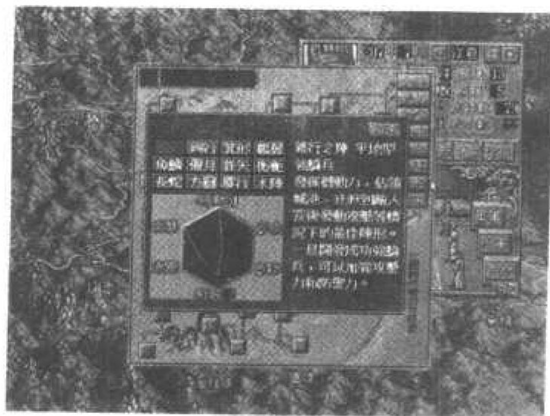
应选派政治和智力高的人担当。分为同盟、共同、进贡、劝降、研究、援助六项。与强国结盟，是统一道路上必不可少的一步，国小力弱时，向盟国请求援助也是一种很好的办法。富裕的君主大都比较慷慨，援助几千金或几万粮不成问题，研究是与它国共同研究可提高战斗力的武器，研究出的武器双方共有，所以，最好不要与曹、孙等强国共同研究。张鲁，王朗等是最好的研究对象。

计谋方面

应选派智力高的人担当。分为反间、造反、煽动、工作、造谣。紫虚上人，于吉等仙级人物是担当计谋的最佳人选。造谣可使民忠、军心及武将的忠诚下降，是极有用的一条策略。反间不但可以得到敌方武将，而且可以得到其手下的士兵。造反可使敌方忠诚度较低的太守自立为王，从而削弱敌方的实力。



特殊方面



对选派的人没有特别要求，包括埋伏、修行、交易、巡察。埋伏的成功率与四代相比低了很多，效果比较差。修行可使武将出去锻炼一番，有时可获得宝物。巡察也是经常需干的一件事，可以借机提高民忠，尤其是丰收或受灾时，效果更佳。巡察有时可获得一批志愿军，当然更是求之不得的好事。

战争

《三国志 V》的战争较之《三国志 IV》有了质的变化。

1、恢复了武将带兵制。君主和军师都可带两万兵，其它人的带兵数则由官职高低决定，勇名越高，可被授予的官衔就越高，最高官衔——大将军，也可带两万兵，但不幸的是只能有一名大将军。

2、一场战争，全国的士兵均可参战。根据所在城池和交战城池的距离来决定参战时间的长短。攻击敌方一城就相当于与敌方全国交战，更符合了史实。

3、具体战斗由四代的城头移到了野外，而引入了 12 种各有优劣的阵法，及可在战斗中用的 32 种特殊技能，使战斗更加多变，战术的运用显得更加重要。

4、加入了伤兵系统。在战斗中，士兵损失并不全死亡，而是有一部分受伤，部队移至城中，就可每回合恢复一些伤兵。战争结束后，伤兵全部恢复。

各种阵形的优劣及作用游戏中均有介绍，这时就不一一细说了，下面介绍几个比较特别的特殊技能：

水计：用洪水攻击 5 格距离内所有在水中的敌军，而且损失的敌军全部死亡。

水神：敌人用水计时，可使水中部队免受损害。



仙术：增加己方所有部队的士气、训练度，并恢复所有伤兵。

妖术：降低 4 格距离内所有敌军的训练度、士气及兵力。

幻术：减少 4 格距离内所有敌军的兵力，并使其混乱。

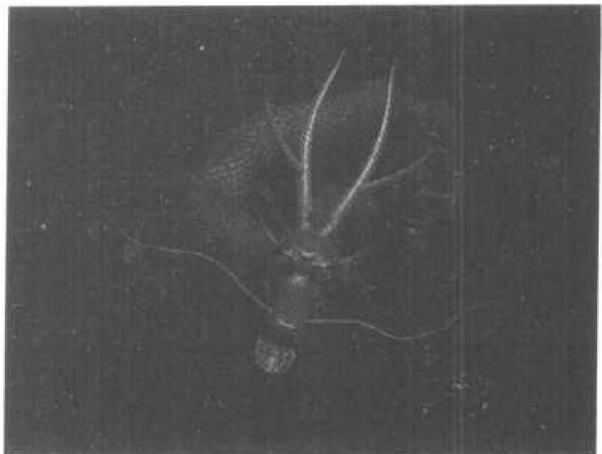
具体战术运用

1、**包围合击：**鹤翼阵是唯一可以进行“一齐”攻击的阵形。将己方部队移至敌军四周形成合围之势（其中必须要有会鹤翼阵的），再进行“一齐”攻击，可以以极小的代价重创敌人。

2、**突击敌后：**一般从敌军后方攻击效果较好。如果敌军人数较少（5000 人左右），士气不高，就可派武力较高的会鱼鳞阵或锋矢阵的武将去突击其背后，可一举成功。

3、**各个击破：**攻击敌方兵数较少的城市，迅速以优势兵力解决掉守军，然后只留下一座城，将其它城全部占领，等待敌援军到来。由于敌军参战部队受路程限制，援军总是分批到达，而且总是出现在空出的那座城附近，这样，你可以以逸待劳，逐批逐批地消灭敌军。

4、**单挑战术：**对于一些武力较高的敌将，你又不想浪费士兵去攻打，则可以派人与之单挑。派出



的人武力当然要比敌将高,但最好不要高出 10 点,否则敌将不易接受挑战。单挑胜利,可以不费一兵一卒吃掉这只敌军,何乐而不为呢?

心得

1、在战斗中,策略的运用是很重要的。如果有会妖术、幻术的人则更好。这些威力强大的策略能给予敌人沉重的打击。

2、学会阵法要靠战斗。一般在战斗中,打掉一只敌军,大约有四分之一的机会学会它的阵形。

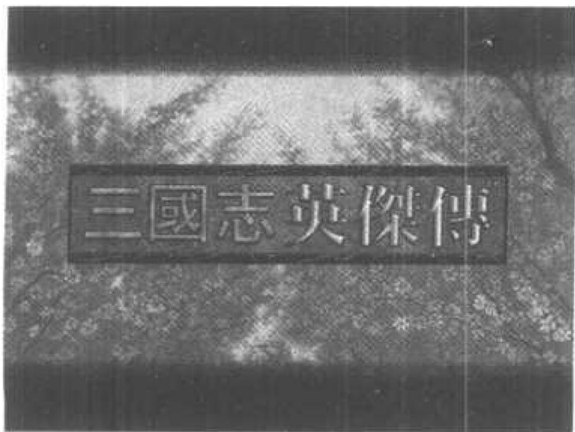
3、特别要注意增加君主的声望。在每年的一月会召开会议,制定今年的目标,如果完成了目标,则声望值会增加,否则会下降。另外,经常巡察,也会增加声望,献帝对你提出的要求,不要拒绝,满足了其要求也会增加声望.对于做梦梦见强盗,如果不搜索城下,也会增加声望。总之,只要以一个“仁”字来要求自己,声望的增加是很快的,但如果做了征兵、掠夺等残暴的事,当然不会有好下场。

4、关于登录新武将。新武将分为豪杰型、智谋型和万能型。在决定能力数值时,反复选择,如果是豪杰型,则最终会出现一个武力为 100 的,智谋型会出现知力为 100 的,万能型会出现魅力为 90 的,而且其它指数也较高。这样登录进来的武将绝对是勇将。

《三国志 V》可说是继《三国志 IV》以来的又一经典三国游戏,而且各方面均有新意,的确值得玩家们一试身手。

《三国志英杰传》

各位玩家对于各类有关三国题材的游戏可说是熟悉之极了.许多玩家也许为了玩游戏而重新拜读了一遍《三国演义》。可是,对于以光荣公司《三国志》系列为代表的形形色色的三国游戏,似乎都出于一个模式。你是否对那些复杂的“内政”,“人事“指令稍稍感到有点厌烦呢?是否对在曹操帐下效劳的张飞,为马腾奋战沙场的夏侯渊感到有点困惑呢?是否想过率领勇猛无敌的五虎将,经过如同小说中的无数战役,而统一全中国呢?现在,这个梦想已经实现了。光荣公司在推出《三国志 IV》之后,推出了这部《三国志英杰传》,其内容和形式一改过去三国志系列的传统作风,而是做成了战棋形式的 SLG。在游戏中,玩家将扮演皇叔刘备,从群雄讨伐董卓起,直到汉室中兴,全国大统。途中经历大小数十次战役,关羽斩华雄、三英战吕布、败走麦城、火烧连营等等著名场景均一一再现,令玩家耳目一新。



光荣公司以不到 5 兆的容量,把《三国志英杰传》做

得有板有眼，在国内玩家的心目中，丝毫不逊于《天使帝国》、《炎龙骑士团》等战棋游戏。而游戏将通常此类游戏中的HP值改成了带兵数，将魔法改成了策略，也颇符合了三国的历史背景。另外，战役与战役之间，玩家可操纵刘备与他人对话，去道具店购物，再加上“三顾茅庐”等事件，简直就是RPG嘛，游戏中丰富的兵种，形形色色的道具，威力强大的策略，几乎与小说情节一模一样的武将单挑设计，都极具吸引力。而且游戏具有友好的界面，每种道具的作用都有说明，这些都使《三国志英杰传》受到广大玩家的喜爱。





《英杰传》中的兵种很丰富，大多数兵种分为三个等级，一般来说，升至15级可转为第二等级的兵种，升至30级可转为第三等级的兵种。兵种的升级要有足够的等级，然后在战斗中使用相应的道具。此外，还有可在不同系的兵种之间相互转换的道具。这些道具游戏中都有说明，这里就不一一列举出来了。各个兵种都有不同的攻防力、机动力、策略，在战斗中有不同的作用，下面作一说明(箭头表示升等级路线)：

短兵→长兵→战车队：这是主角刘备的兵种，是基本兵种，机动力一般，防御力较好，成为长兵和战车队后可斜向攻击。会使用较低级的火系策略和回复策略。

弓兵→连弩兵→发石车：攻击范围大，攻击距离远，成为发石车后机动力减弱。会使用较低级的水系策略和回复策略。

轻骑兵→重骑兵→近卫队：攻击力强，机动力高，但在荒地上机动力减弱。只能正向攻击，是许多猛将所具有的兵种，适用于突击敌军，会使用增加或削弱士气的策略。

山贼→恶贼→义贼：兵力强，可越过山地，是适于在山地和荒地作战的兵种，会使用落石系的全部策略和较低级的回复策略。

武术家：攻击力强，机动力高。可越过山地，可斜向攻击，会使用火系的全部策略。

妖术师：具有妖术师这一兵种的都是诸葛亮、庞统之流的军师级人物。攻防力弱，但会极多的策略且策略值极高，是战斗中必不可少的兵种。

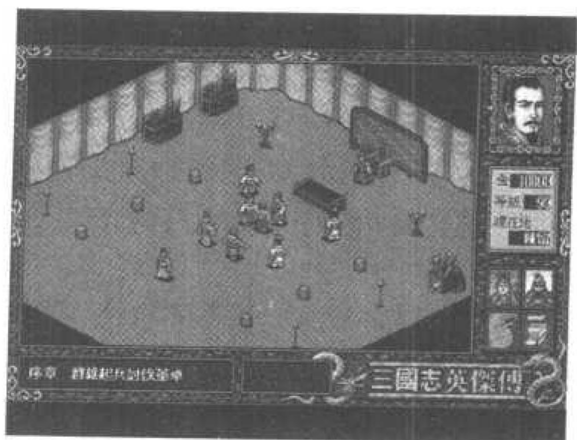
运输队：攻防力、机动力都很弱，但会使用回复策略，也是不可缺少的。

军乐队：与运输队类似，攻防力、机动力都很弱。会使用士气类策略。军乐队还有一个最大的用处就是战斗中，在军乐队四周的部队每一回合会恢复几点策略值。虽然恢复得很少，但却很有用。

此外，还有一些非主要的兵种如猛兽师团、异民族(会使用全部的水系策略)等等。各兵种在战斗之中互有优劣，互相克制，如骑兵克步兵、弓兵克骑兵。对各个武

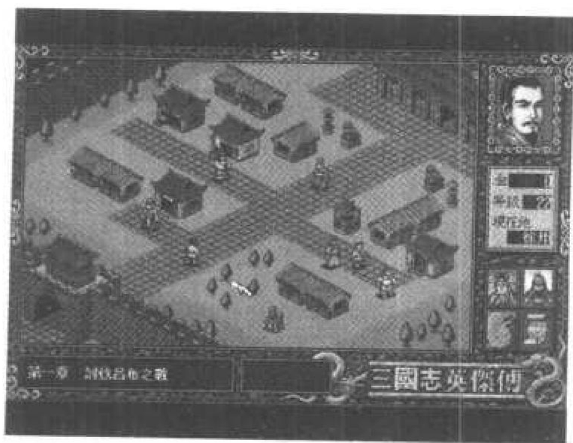


将的兵种分配还比较合理，但给诸葛亮、陆逊等冠以“妖术师”之名实在令人不敢恭维，何不直接称之为“军师”？而魏延成了武术家，甘宁成了猛兽师团，也使人有点啼笑皆非。



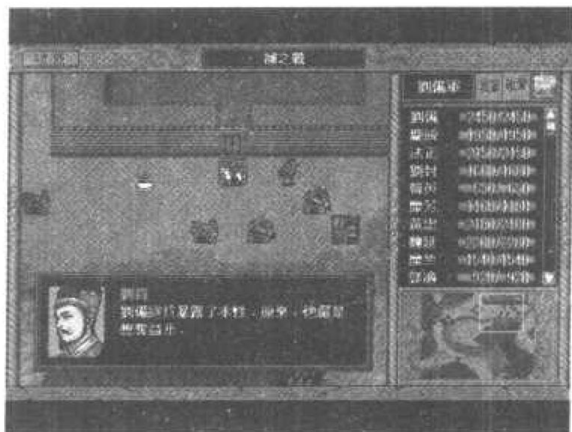
战斗中可使用的策略和道具也非常丰富。道具大致分为以下几类：一、武器和战马，二、兵种升级和改变兵种的道具，三、恢复兵力、士气的道具，四、各种策略书，在战斗中使用相当于使用了一个策略，五、一些特殊道具如玉玺等等。对于每一种道具的作用，在游戏中都有详细的说明，在使用时也有说明，极大地方便了玩家。策略主要有攻击类策略和回复类策略。攻击类有削弱敌方兵力和士气两种，又分为水系、火系、落石等三类，每一个策略系中，策略可再分为几个等级，越高等级的策略效果越好。这些策略靠战斗中升级而学得。妖术师会学会全部的攻击策略，各种策略都有其适用的地点和时间：火系只能在晴天，在城内、草原、平地、森林中使用；水系可在平地、桥梁上使用；落石可在山地、荒地上使用。回复类策略有恢复兵力、恢复士气、恢复兵力和士气三种。所有攻击类的策略都有可能会失败，而像诸葛亮等智力较高的人成功率则较大。

对于战争的设计，《英杰传》也做得很好。在各个战役之间，玩家可操纵刘备在城中或城外地图上走动，与其它人物对话，会得到一些很有用的情报。最好的设计是游戏中可随时提供当前该去做什么的提示。选择好出场的武将，就可以进入战场了，每名武将有兵力和士气两项数值。兵力为0，则此武将从战场上撤退，当然兵力是十分重要的。而士气也很重要。士气越低，部队的攻击力、防御力就会越低，而降低到一定程度，部队就会陷入混乱，动弹不得。士气为0，该部队也会撤退。所以在战斗中，要经常地使用回复策略或道具，将兵力和士气保持在较高的水平，才能有效地打击敌人。在战场上会有一些宝物库和兵粮库，其中有很多有用的道具，宝物库中还可拿到倚天剑、英雄之剑(加攻击力)等武器。所以看到宝物库，千万不要放过。由于各个兵种的攻击方式和距离都不同，在战斗中一定要分配好，集中兵力消灭敌人。某些特定的武将遭遇之后，会发生单挑。单挑的情节绝大部分是遵照小说而发生的。一般来说，单挑对玩家是很有好处的：玩家的武将会胜利，并且会升一级，并且敌将立刻撤退。但也有极少数情况下，玩家的武将会失败，或者平分秋色。某些特定的单挑会有意外的收获，如赵云在长坂坡之战对夏侯恩，会得到青釭剑。的卢也是在单挑中得到的，这些都与小说一模一样。



《英杰传》的情节发展前半段是完全按小说中的情节发展的，后半段，刘备军进魏国，最后一统天下，则是假想的。最令人激动的是原来小说中描述的会战死的人物，在《英杰传》中，只要玩家打得好，都可以不死，像庞统、关羽等等。而最后魏国大将张辽、军师徐庶还可以归顺。游戏中有些行军路线，有的战役的作战方法具有多重选择，不同的选择会导致不同的结果，这要靠玩家自行决定。游戏最后安排了多个不同的结局，有兴趣的玩家不妨一一试验。

下面介绍一些重要的战役及攻略要点



1、界桥之战时，选择路线如果走信都城，可以收武术家藩宫，是一个不错的将。

2、对于一些小说中会死的人物，只要在那一场战役使其不被打退，则可以不死。例如庞统在落凤坡，关羽在麦城。

3、长坂坡一战是比较艰苦的，主要困难是要护送那些走得奇慢的民众。所以，要利用好地形，即两场战斗中的桥。全军龟缩桥后，一将立于桥上，使用弓箭和策略攻击对岸敌军，可消灭很多敌人，另外，此战中，赵云可与夏侯恩单挑而得到青缸剑。不过，如想迅速过关，不妨将手中的赤兔交给一个民众，他的机动力将狂增，曹兵将不会追上。可是，如果这样，赤兔马还能收回吗……

4、一定要在前面战役中大力培养关羽，这样，使他在麦城之战中可以不死。否则，关羽一死，张飞也会死，只剩下刘皇叔一个人，将失去许多乐趣。

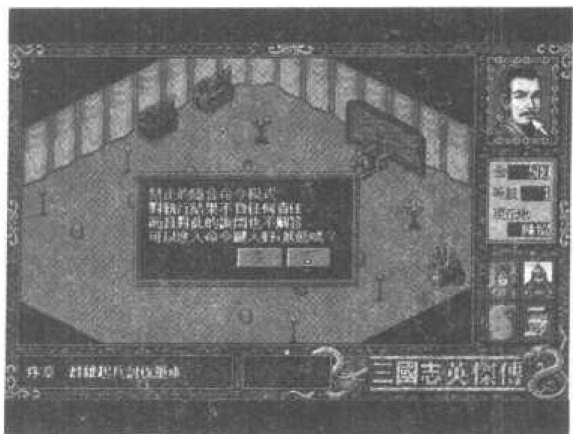


5、麦城之战后，吴国会派出诸葛瑾来求和，玩家可选择结盟或不结盟。如果坚持不结盟，刘备会率军大举攻吴，并且会遇到火烧连营的战役，此战形势也极为严峻，如果失败，则玩家会看到一个结局：复兴汉室失败，三国鼎立形成，恐怕玩家都不会接受这个结局吧。如果胜利，后面的战役会与结盟后一样，吴国还会派出几员将加入蜀军。

6、关羽如果不死，会在后面的战役中以“神秘武将”的身份出现，最终会重新加入蜀军。关羽和张辽就象是天生的冤家，每次碰上就会单挑，并且在最后关头，张辽还能被说服加入蜀军。

7、最后的战役是连续三次作战，中途不能补充，所以一定要在前两仗中保存好实力，以迎接最后一战。

8、击败了复活的曹操，刘备终于完成了统一大业，《三国志英杰传》的故事也就告一段落了。想起死的关、张二位兄弟，想起昔日的桃园结义，刘备禁不住黯然泪下……不过，如果关羽未死，那么，迎接玩家的则会是最圆满的、最欢快的结局。



有的玩家可能会报怨游戏敌人太多、太强大，敌军的等级老比自己高，其实，只要掌握好了升级的方法，要通关是易如反掌：

1、直接攻击等级高的部队，所得的经验值，要比攻击等级低的敌军得到的经验值要多。所以要想得到更多的经验值，切忌用等级比敌方高的部队将敌方打死，因为这样得到的经验值少得可怜。

2、如果学会了牵制、激励、援助、假情报等策略。则要尽可能地使用，每使用一次策略可以长 8 点经验值，要争取在战斗中用光所有的策略值。特别是当己方等级比敌方高时，往往打死一个敌人所得的经验值还不如使用一次策略多。使用策略时要

注意不要使用威力强、耗费策略值多的策略,而要多用牵制、援助、焦热等“小剂量”策略,因为这样可以多使用几次。千万要注意,使用牵制时,不要让敌方士气降到0,这样敌人会撤退,使你又丧失了许多取得经验值的机会。假情报会使敌军混乱,而不损失任何东西,只是策略值费得稍多。碰到可以单挑的机会一定不要放过。不过可以先将对方武将打得只剩两三百兵力,二三十点士气,且一片混乱之后,再将我方武将移至其身旁即可。到了游戏的后期,基本上只能靠使用策略来得经验了(因为你的等级已经比敌军高了很多了!)。

3、军乐队的作用不可忽视。按照上述,要疯狂使用策略,而军乐队正是唯一能补充策略值的。战斗中,紧靠军乐队的部队每回合都会恢复一定数量的策略值,让几个军乐队随军出征,会得到很大的好处。

所以说,只要狠得下心,而且不觉得厌烦,玩家可以在每一场战斗中用光所有的策略值,并且拖到最后一个回合才打死敌人,在几仗之后,会发现,敌人的部队都弱得可怜。

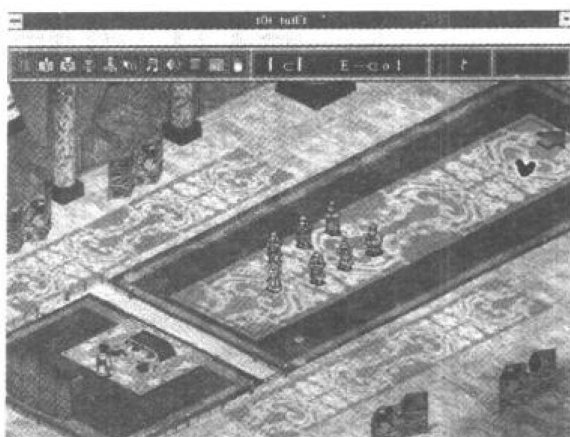
最后,附赠两条密技,祝玩家玩得愉快!

1、在无战斗时,用鼠标狂点刘备的头像,最终会出现一个问题,这时选择“是”,再点屏幕左上角的珠子,你会发现现金变成了10000,刘备的等级变成了99。

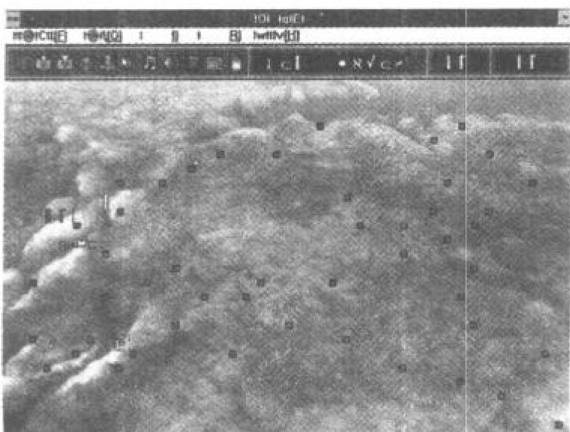
2、删除文件ESAVE*.R3S *从0到4,分别对应第1至第5号存档。再进入游戏,读取相应的进度,这时,游戏又从头开始,不过原来进度里的人物等级、道具都保留了下来。

《三国志孔明传》

光荣公司95年推出的《三国志英杰传》,一改其传统的三国系列的风格,做成了结合RPG的战棋游戏,由于其独特的形式,新鲜的玩法再加上三国游戏的永恒魅力,一时之间红遍全国各地,在玩家心目中的地位甚至超越了《天使帝国》、《炎龙骑士团》等老牌战棋游戏。



而作为《三国志英杰传》续作的《三国志孔明传》,在前者的基础上更迈进了一大步。在画面上,由原来的16色变为了256色,把宫殿、武器、道具店等都做成了3D造型,加上色彩鲜艳,显得十分华丽。而各地不同的城池,每座城池,驻地都有不同的风光。人物头像与《三国志英杰传》相似,但运用了256色的效果,所以其人像可以说是所有三国游戏中最好的。在战斗中也作了很多改进,如新增了许多兵种,并对以往旧兵种的能力、策略作了一定的调整,使各兵种更加均衡。取消了战斗动画,大大节省了玩家的时间。人物的属性值也有所改变,将前作的带兵数改为了主将的耐久力,并且取消了士气值这一项。武将的单挑



比前作有所增多，并且几乎完全按照史实（小说？），而且是以 AVI 动画来表现的，显得气势磅薄。游戏采用了 CD 音轨，音乐充满了中国味，十分动听。



《孔明传》中的兵种繁多，与《英杰传》类似，升至 15 级时使用道具可转为第二等级兵种，升至 30 级时可转为第三等级兵种。各个兵种转职用的道具均可在道具店买到，并且有详尽的解说，这里就不一一细说了。各兵种均可装备不同的武器、防具、车马，并且越高等级的兵种可装备更加强有力的道具。只要有钱，就可以配备尽可能好的武器装备。与《英杰传》一样，在战场的宝物库中可以得一些特殊的武器、防具、车马，比如的卢等等。还有一些武器可在单挑中得到，如赵云的青缸剑，关兴的青龙偃月刀等等。现将各兵种作一说明：（箭头表示升职路线）

短兵→长兵→亲卫兵：基本兵种、步兵，会使"伪情报"、"补给"及火系策略，可斜向攻击。

弓兵→弩兵→连弩兵：弓兵，攻击范围、距离较大。

轻战车→重战车→大战车：战车队，能使"补给"、"压迫"等策略，可斜向攻击。

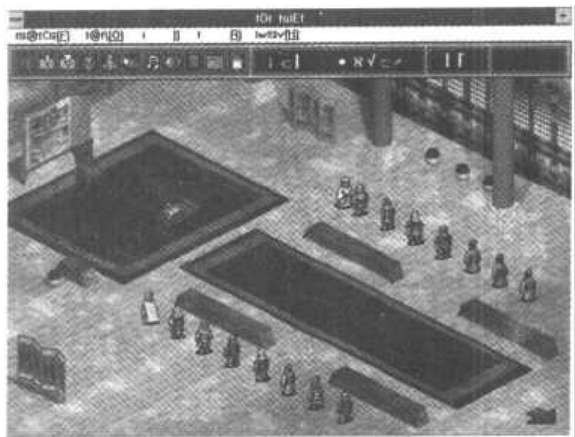
小炮车→大炮车→霹雳车：投石车队，攻击范围极大，射程极远，并且可同时攻击多个部队，但机动力很差。

轻骑兵→重骑兵→亲卫队：骑兵，攻击力强，机动力高（在平原上）但在荒地机动力就变得很弱。

弓骑兵→弩骑兵→连弩骑兵：射程较远，攻击范围较大，机动力状况与骑兵相仿。

军师→名军师→大军师：主角诸葛亮的兵种，防御力较差，会的策略极多。

运输队：会使用回复系策略。



军乐队：会使用增加攻击力的策略，还会使用将已行动过的将领变为未行动的策略。

物资队：会使用增加策略值的策略，还能使用将等级足够的兵种转为较高等级兵种的策略"升格"以及增加防御力的策略。

山贼→义贼：耐久力较高，可进树林、爬山，可用落石系的策略。

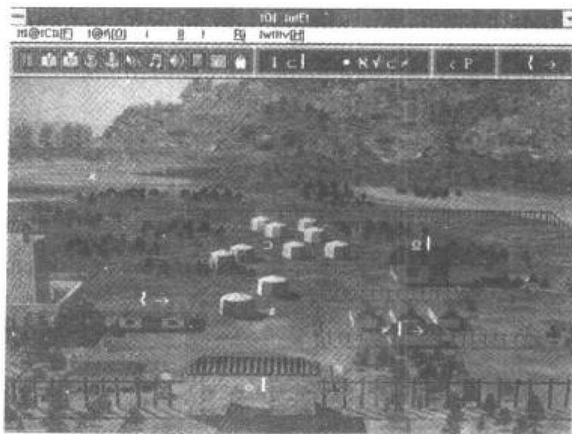
武道家→大武道家：机动力高，攻击力高，可斜向攻击，可进树林，越民房。

虎使→猛虎使：攻击力较强，可一次攻击处在一条直线上的三个人（虎使可攻击两个人）而只被一个人还击，但防御力较弱。

南蛮骑兵：可进树林，可使用回复策略。

南蛮兵：可斜向攻击。

蛇使：可使被攻击的人中毒。



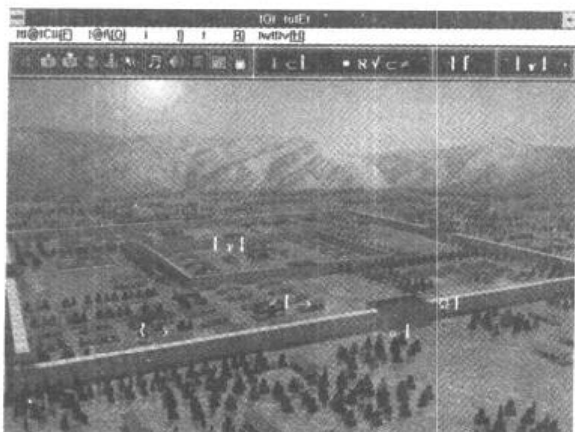
象使：可使被攻击的人混乱。

藤甲兵：普通攻击对藤甲兵毫无效果，但很怕火系策略。

总司令、皇帝：攻击、防御力、耐久力、策略值都极高，只有特定关的特定人物才拥有的兵种。

游戏中会有一个非常有趣的情节，即培养儿子诸葛瞻。可以将其培养为“勇猛如赵云之人”，“如先帝刘备之人”，当然还有“如父亲诸葛孔明之人”。，最后还将决定其兵种。大概一般玩家都会选择“如父亲孔明”之军师。

《孔明传》以诸葛亮为主角，从孔明出庐到大统一，共分为五章十九幕，前一大部分完全按照史实发展。关羽、张飞、刘备、庞统、黄忠等人都会死，不会出现《英杰传》中的关羽不死的情景。笔者当时不信这个邪，从一开始就努力培养关羽，到了决定性的“麦城之战”的时候，关羽已经具备反击死敌军的威力。这一战的胜利条件是“关羽逃到西边鹿岩或关兴、关索逃到南边鹿岩”。笔者反复攻关，结果，关兴、关索逃到南边鹿岩后，关羽会被敌人捕杀，如关羽向西逃出，但快到西边鹿岩的时候，会被敌人伏兵捉住(关羽在这一战中是NPC，不受玩家控制)。而有一次关羽大发神威，消灭了屏幕上所有敌军，陆逊都被迫撤退了，但他撤退前又来了一句：“关羽被曹仁的军队捉住了。”笔者当时被气得吐血。



从博望城之战一直到七擒孟获，六出祁山，孔明将经历著名的“盘蛇谷之战”，“街亭之战”等战役，虽然会失去关羽、张飞等猛将，但赵云、马超、关兴等会一直追随孔明南征北战。游戏的后一部分是虚构的，讲述孔明大军正在眉城作战时，孙权突然毁约，并派兵攻占了白帝城，进攻巴蜀，这时孔明之子诸葛瞻和赵云之子赵广、赵统率军抵抗，孔明迅速回师，击败了吴军，迫使孙权订了城下之盟，然后挥军北上，最后消灭了魏国，光复了汉室江山。

《孔明传》的战斗，与《英杰传》基本相同，但也有许多改进之处。画面之精美自然没得说，地图和人物都比《英杰传》大了许多，还有赵云、姜维等装束与众不同的特殊人物。在战略方面，大多数的战役都不止一种打法，要玩家自己选择，当然也可以对照小说来完成。不同的战法，武将的出场位置，攻击效果，战役的难度都有所不同，可以充分发挥玩家的才智，使玩家更加自由。在战斗方面，《孔明传》与《英杰传》最大的不同就是所有人在受攻击之后都可以反击，而且有时可以攻击敌人两次，当然有时也会失败，敌方丝毫不损。所以，打击敌人要考虑好敌方反击的可能，尽可能先让炮车、弓兵先射，对手不能斜打的骑兵等可以让战车、武术家等先打，总之尽量减少被敌人反击的可能。另外，使策略攻击是不会遭到反击的，所以如果有火计、石计等应先使用，最后再派骑兵一击毙敌。而对于弓箭兵、炮兵等，则应先派骑兵、战车等



近战兵种上，而不应用弓兵等去打。战场上与前作一样，有许多宝物库、粮仓等等，可以得到很多有用的道具，应尽量多拿。可使用的道具与《英杰传》相比增加不少，主要有回复耐久力的道具，回复策略值的道具，还有一类可增加武将各种属性的道具。由于《孔明传》的升级制，武将最初出现时的武力、耐力等少得可怜，使用这些道具一次可增长的属性值比升一级还多，所以应多使用。

《孔明传》还有一个小小的**密技**：每次战斗之中，选择"全军撤退"之后，所有武将在此战中所获的经验值全部保留下来。所以，如果想迅速长级，可以一次又一次地撤退，特别是遇到有武将可以单挑的关，更是可以一次又一次地单挑。另外，撤退后武将手中的道具全部恢复到战斗开始时的状态，所以，玩家可以在战斗中不停地吃"武勇之实"，"仁爱之实"等等增加属性值的道具，撤退后重来时，哈！吃掉的东西又全有了。这样，可以毫不费力地使武将攻击，耐力等各项数值狂增！当然，这种方法只适用于不用工具修改游戏的玩家而言的。不过，这种方法与直接修改又有什么区别呢？还不如修改来得爽快！

总之，《三国志孔明传》是玩家必玩的游戏，虽然它现在还只有日文 WINDOWS 版，但相信不久就会推出中文版了。

《卧　龙　传》

三国类游戏一向是光荣公司的天下，无论是《三国志》系列，还是《英杰传》、《孔明传》，可以说都是经典，深受广大玩家喜爱。不过对于其中繁琐甚至可以说无用的内政指令，对于几部投石车，几万连弩即可横行天下的战争，是否有些厌烦了呢？由松岗代理的《卧龙传》可以说在这些方面做了一些尝试。对于玩腻了光荣作品的玩家来说不妨一试。

纵观三国年代，知名的谋士不可胜数，他们合纵连横，运筹帷幄，各种奇谋妙计层出不穷，令人叹服。在这个游戏里，你就要扮演一名"一人之下众人之上"的军师，辅佐主公统一天下，虽然没有了做为君主高高在上的那份荣耀，可是别有一种成就感。



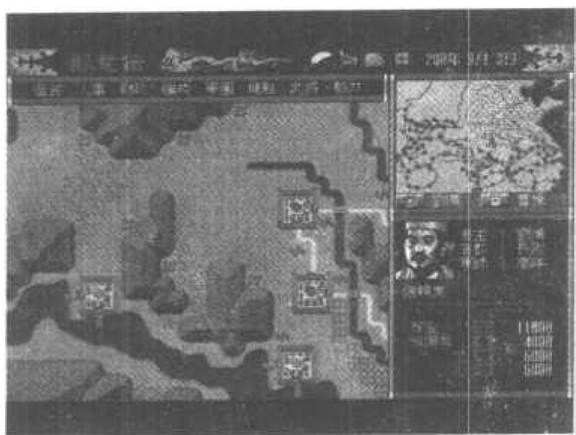
游戏最初玩家可以选择四个年代中任一年代任一君主，并可选择是否自定军师姓名。当然，各个君主实力有所不同，玩家可根据喜好和水平来选，至于自定姓名，一方面给玩家以自由，另一方面，可使原来的军师变为一般将领，对于初期一些缺兵少将的君主来说，这还是很有用的。



做为一名军师，玩家总揽大权，但又要受到君主节制，许多决策要"打报告"——进言。同时君主对军师有信赖度，若总是进言不看时机、被人大骂而回，财政赤字，连吃财仗，那就只有等着 GAME OVER 了。

对于内政，《卧龙传》做了大幅精简，玩家可做的事

基本上只有定定税率,派个内政官什么的。更多的精力要用在排兵布阵,南征北战之上。



下面用主要篇幅来谈谈笔者在玩的过程中,摸索到的一些作战经验。

《卧龙传》采用的是即时的战斗方式,不再以月为单位。玩家可以随时进攻,但反过来敌方也可以随时进攻。在画面上可以看到各方面的部队调动,攻城野战,还是很紧张刺激的。玩家要根据各方面的情况来变更部署,在战斗中更是要不停地变更命令改变阵形。所以手头一定要有一只好鼠标,才能应变自如。

阵形:本游戏中每员将可带六千兵,分为大将、先锋、左右备、左右翼六部,根据六部的不同位置,可以分成十六种阵形,当然在实战时常用的往往只有几种,象比较利于防守的V形阵、左右侧翼攻击的三角阵,无法一一说明,玩家可以在玩的过程中慢慢积累。另外,在作战中,每一部还可以分别下达命令。



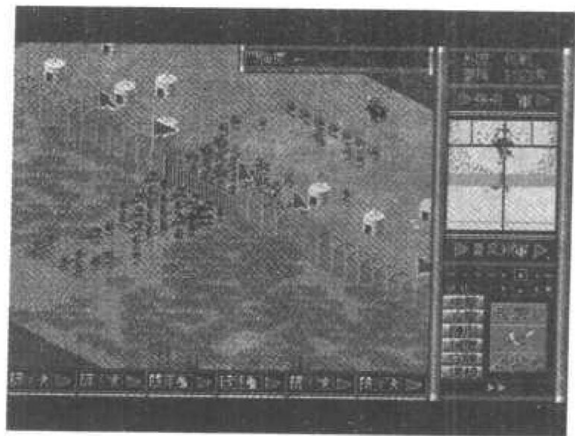
攻城:这可以说是游戏的主要作战方式。在本游戏中攻城可能是各方面中最难的了,主要是对方死守城内摆好V形阵决不出战,很是麻烦。就笔者个人的经验比较好的办法就是编成时将先锋编为骑兵,这样开始时可派先锋去攻城,大多数城的城墙要比城门长出,正好可供骑兵藏身,防止上面落石,可以不费一兵一卒即可撞开城门,即使有损失也很小。撞开城门后,要尽可能快的攻入城内,以免敌方摆好V形阵,那样就比较难攻了。如果敌人已经先你摆好了阵型,就要看你兵力的情况,如果骑兵较多则可迅速派全部骑兵突入城内,这样往往可以在敌人V形阵合围之前将敌大将围住,如果成功的话,可以使敌人士气迅速下降。否则,则可以反复摆出进攻的架式,每次进攻,则敌人必然前来围攻,再迅速后撤,如时机掌握较好必有一部分敌军会冲出城外,再反身将之歼灭,不地这种方法每次歼灭敌人较少,要多次使用,才会有效。

守城:本游戏中守城相对攻城要轻松的多,往往一些城池,只要有一员将把守,不论敌方如何强大,也很难将之攻破。笔者曾用曹洪带兵抵挡住了孙策手下众将二十余次车轮进攻。守城的关键在于稳,以静制动。不论采用何种阵式,开始时均要用城壁指令,落石消耗敌人兵力和士气,如城门即将被攻破则要迅速后撤,摆好阵形,防止敌人突袭。防守的阵形V型比较有效,一旦敌人攻入城内即将之合围。计算机往往采用这种阵形。笔者还摸索出了一套用矩形阵防守的方法。敌方冲向城门时即与敌方对战,由于城门较窄,所以大多只有少数人马可以迅速冲进城内,而矩形阵阵形厚重,双方接触后,很容易形成局部围剿的优势,如果敌方大将在前,则更可围而打之。总之无论何种阵形,均是在敌人少数入城大部在外之时,将入城部分围打,可以歼灭敌人的有生力量。



野战:由于野战对于双方而言机会均等,所以主要注意的就是集中优势兵力,决不能分散,也不能恋战,冲锋之后最好撤回重新布阵,再发起下次冲锋,对于这种作战方式,没有太大便宜可占,一

般来说不必野战，应以城战为主。



另外，还有其他的一些要**注意的**地方：

1、在《卧龙传》中，军队的移动是要花钱的，同时部队又只能在首都才可以恢复和编成，所以首都的位置很重要，而且每次迁都只能移到生产力更高之处。如果一开始就选择大都市，以后就很难变动了，这样会使移动的费用增加，给财政造成很大压力。

2、各部队的兵种不同，作战能力不同，作战方式也有差别。如骑兵的城壁命令是攻城门、步兵则是爬城墙，步兵可以落石，骑兵则不可以，应合理搭配。一般来说，先锋和大将用骑兵较好，玩家可在实战中慢慢去体会。

3、对于将领来说，文官要比武将能力强些，通过委任就可以看出这一点。这也可能是本游戏注重谋略的思想所至。

4、委任制，在本游戏中可以给军团命令并将之委任。对于一些水平较低的将领，直辖要比委任好，而对于一些能力高的将领，尤其是一些有能力的文官，委任能收到意想不到的效果。在游戏后期地域扩大，敌对方面增多，玩家恐怕没有精力应付每一仗，不妨将几支部队委任到几处关隘防守，专心一面，决大多数情况下不会有问题。而且对于一些难攻之城，委任是攻城最有效的办法，笔者曾用诸葛亮一支部队委任之后连拔八座城池。

5、作战的原则就是穷追猛打，决不能给敌人以喘息的机会，只有这样才能尽快解决战斗。

该游戏也有许多不能令人满意之处，如城池数量过多，导致作战过烦，缺乏与史实有关的情节，武将被俘后无法处理，只能静等下几个月其投降或逃跑。但总的来说，《卧龙传》还是一个不错的游戏，新颖的设计，精致的战斗画面，都值得玩友们一试身手。

《官　渡》

在电脑游戏中，三国方面的游戏一直是重头戏，而在这方面，光荣公司又一直占据着主导地位，其作品如《三国志 IV》、《三国志英杰传》也确实都是精品。不过经过这么多年光荣公司也做的差不多到了尽头了，虽然不能说是江郎才尽，也让人觉得其不会再有什么创新了（至少在 SLG 方面）。现在由中国人自己制作的三国游戏也终于出现了，这就是《官渡》。

玩过这个游戏，相信玩家能感觉到制作者确实下了一番功夫的，毕竟，前面已有无数的同类游戏，想创新并不是件容易的事。首先，它不再涉及整个三国历史，而只选取其中一个片断，一次战役。这就使得玩家可以把目光更具体地集中于一次战役的每个细节，而不像以前的 SLG 凭空的发出一条条空洞的命令。整个游戏采用即时制，以时辰为单位，如果呆坐不动，时间也会自动增加，只有这时才能理解当机立断、兵贵神速的含义。战斗方式也有很大的不同，平常的作战地图画面倒有些像《卧龙传》，不过攻击和防守方式更多，也更符合真实。对于喜欢指挥作战的玩家，这次可以好好过把瘾了。

游戏是面向 WIN95(简体版)，画面精致不用多说，更突出的是游戏中采用了大量实拍的场景，

并穿插在游戏中,还有真人语音,虽然这种做法不是每位玩家都喜欢的,但这正是"仿真"的效果,而且丝毫没有影响到游戏性。而且游戏中还设置了开关,如果真不喜欢也可关掉。

游戏中玩家可以扮演曹操和袁绍。去再现历史或改变历史,这就看玩家们的水平了。

《官渡》可以做为国内游戏软件的代表作,而且已经要向日本市场进军了。这也是一个良好的开端。听说《官渡》的姊妹篇《赤壁》也要完成了,相信在前导的辛勤努力之下,玩友们会玩到更出色的游戏。

《三国演义Ⅱ》

智冠当年推出《三国演义》时,也造成了不大不小的轰动。毕竟有人站出来向独霸此处多年的光荣发起了挑战,于是自从《三国演义 II》即将推出的消息传出后,三国迷们就坐不住了,可是一次又一次的延期搞得玩家们已经没有耐心了。而这时《三国志英杰传》、《三国志 V》的陆续推出更占了不少市场,还好《三国演义 II》在宣传了一年多之后也终于推出了。

刚拿到《三国演义 II》还真有些迫不及待,可装好后一看画面兴趣就先减了一半,地图虽有些变化,但仍是《三国志》系列的模式,至于人物画像更无法和三国志系列相比,至于游戏的各项指令也没有什么大的变化(甚至包括排列方式)。不过在每项指令的具体内容方面还是有所创新,尤其是计策都取自书中出现过的,可能会让玩家感到亲切一些。

对于三国游戏更让玩家注意的就是其战斗方面的设计,而《三国演义 II》在宣传时就着重宣传其武将单挑的可操作性,可是真正玩起来并没有想象中的刺激。游戏中也引入了许多阵形,不过与《三国志 V》比起来还差一些。

像其他游戏一样,游戏引入了大量的动画和音效,不过这并没有给游戏增色多少,毕竟在 SLG 中,尤其在三国游戏中,这些并不是重点。

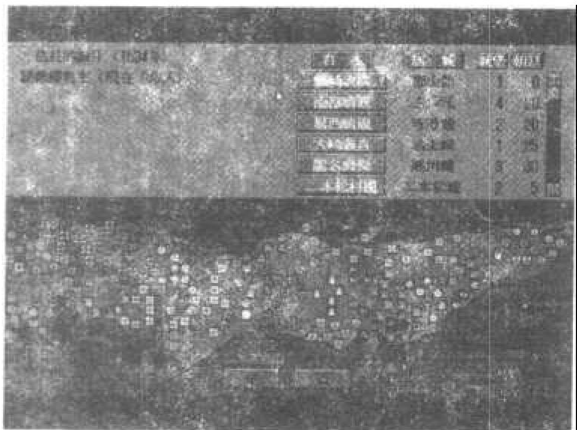
总的来说,《三国演义 II》的制作水平还不错,但却没有什么真正意义上的创新,整个设计仍停留在光荣构造起来的传统模式之上,相比之下国内出品的《官渡》则更有新意。不过对于三国迷来说,它还是值得一玩的。希望智冠能在今后的工作中有所突破,创出自己的风格来。

《信长之野望——天翔记》



光荣公司出品的 SLG 游戏有两大系列是国内玩家们较熟悉的。一是《三国志》系列,另一个就是《信长之野望》系列。《三国志》系列是以中国历史上三国时期为背景,而《信长之野望》则是以日本历史上的战国时期为背景,以该时期的一个著名人物织田信长为主要人物设计的 SLG 游戏。当《信长之野望》系列出到《霸王传》时其成就并不逊于著名的《三国志 III》,但光荣公司并没有停留在这些成绩上,很快《天翔记》就面世了,最初是以日文版出现的,而后又有了汉化版。比较《霸王传》与《天翔

记》就可发现，无论在城池数，武将数以及人物技能、领兵方式各方面，《天翔记》都做了巨大改进，画面更加精细，人物肖像也很生动。可以说《天翔记》达到了光荣公司 SLG 作品的一个高峰。



下面具体介绍一下游戏内容

首先《天翔记》改变了可选择的年代，去掉了“信长的去世”而加入了“信长的诞生”。玩家们有幸可以看到许多战国时著名的大名年轻时的样子，看他们的父辈怎样为他们打天下，这里就有信长的父亲。

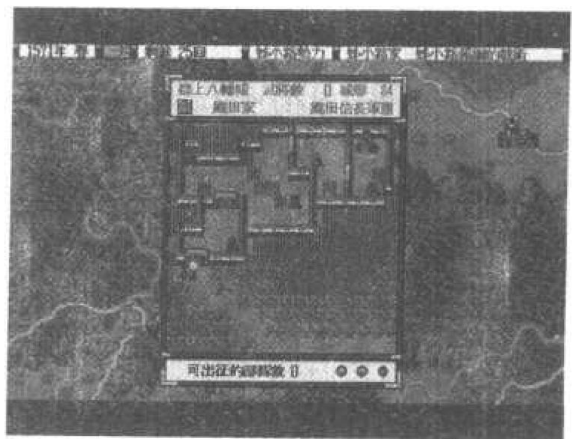
城池和武将数量均大大增加，城数达到二百多个，登场人数也达到 700 多人。但这并不意味着作战的繁琐，因为在《天翔记》中采用了军团制，而且每次进攻也不只限于一座城池，可同时打下相邻的数座城池，而且对于军团下达攻城的命令后，他也会自动前去攻打。这些都降低了作战的复杂程度。

游戏中的将领可能是最吸引人的地方。游戏中为每个人都配了一段小传做了简单介绍，对于日本战国史有些了解的玩家可能会很感兴趣，对于其他玩家也可通过这些小传，了解一些背景知识。游戏中除了保留原有的政治、智谋、野心等参数外，还增加政才、战才、智才(各种指数上限值)、政得、战得、智得(提升能力的速度 A 为最快，E 为最慢)，还有其他一些技能如骑马、铁炮之类，其水平也是以 A 为高，E 为低，而且有些人物的某项技能能达到 S 级，比 A 还高。另外一些如暗杀之类的技能在作战中能出奇效，这些计谋都应在战斗中灵活运用。将领分为宿老、家老、部将、侍大将、足轻头五级。这已是传统的模式了，不同等级带兵数不同，最高的宿老带 100，而足轻只带 30，而在作战中，带兵数几乎是决定性的因素，所以一个平庸的宿老要比一个水平很高的足轻有用的多，能力变得不太重要了，这点就有些不合理了。将领能力可在执行任务过程中不断增长，达到一定程度后还可以升级。



在游戏中，各兵种的能力不尽相同，骑兵的作用仍是巨大的，尤其在第一时期，尚未有枪炮时。但枪炮的威力不可小看。在历史上，织田信长就是以枪兵打败了武田信玄号称天下无敌的骑兵。不过，枪炮的威力比起以前的《霸王传》还是有所削弱，这也是为了照顾玩家，使得攻城不至过难。

作战方式也有很大改变，作战不是敌我双方在一城中交战而是扩大到相邻城池及相邻的其他君主。在战争中，他们可选择帮助攻方或守方，也可坐山观虎斗，甚至在两败俱伤之时，坐收渔翁之利，这更加丰富了战斗的方式，也更贴近真实。



《天翔记》中继续完善教育体系。很多著名的武将在游戏初期能力并不是很强，只有不断锻炼和培养，其能力才会提高，这也可使玩家得到一些满足感。尤其到了游戏中后期，天下形势已定，无事可做，往往大部分时间都是用来教育，虽然有了培养人的乐趣，但

也能感觉出一种无奈。

游戏操作很简单，一只鼠标就够了，既可点取在各图内任意切换，也可将框图在屏幕内任意拖动。对于新手来说，是个极易上手的游戏。

不过《天翔记》仍免不了一些不足之处。首先像《三国志》和《信长的野望》中的其他游戏一样，它仍然没有注意到后勤的重要，各方面物质调动，武将移动都不费力气，轻松自如。一些庸手稍加调教即成名将，而且在游戏初期，玩家还需内政、策略、计谋之类布置一番，可到了后期，几乎无事可干，只是为了完成统一而继续下去，这可能也是SLG的通病了。

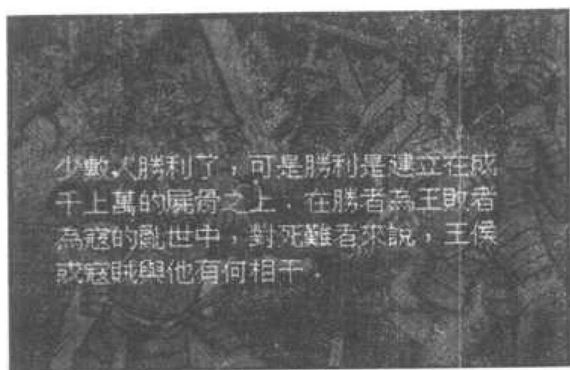
不过《天翔记》仍不失为优秀的SLG游戏，是光荣迷和战略迷们首选的游戏。

《太阁立志传》



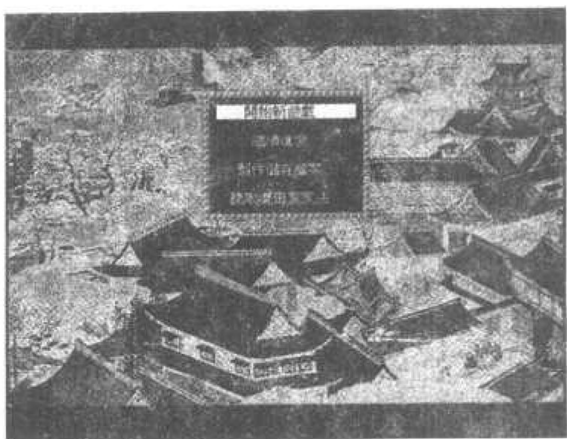
光荣公司出品的SLG游戏主要有两个很著名的系列，一是《三国志》系列，另一是《信长之野望》系列，不过这两系列游戏均已出了四、五部，各种变化已快到了尽头，而且其内容也显得太陈旧了些。为了改变这种被动的情况，光荣马上改变了目标，将目光放到了日本战国时期另一著名人物丰臣秀吉身上。同时吸取了《大航海时代》等游戏的成功经验，推出了SLG与RPG相结合的游戏《太阁立志传》。

对于丰臣秀吉，国内玩家可能不太熟悉，唯一的认识可能就是其派军侵略朝鲜(从历史书上)。但在日本战国史上他可能是除了织田信长之外的最具传奇色彩的人物了。他从一名农民之子凭着自己的努力，收服诸路大名，最后位登关白(一品)，开创了丰臣氏的“桃山时代”，可称得上一代人杰。游戏本身也由于两种形式的结合，而更加吸引人，从一推出，便受到了玩家的欢迎，其认知度远远超过了同为日本战国题材的《信长之野望》系列。



游戏中玩家将扮演丰臣秀吉（开始名为木下藤吉郎），从一名小小的足轻头干起，看玩家能否实现位登关白的梦想。

开始时木下还是织田信长的一名家臣，前田利家(丰臣秀吉的忠诚好友)会解说一些最基本的内容，每月的会议，一些简单的任务。而木下的夫人弥弥(战国时期著名的三夫人之一)会介绍些简单信息，在刚开始时，这些消息还是很有用的。



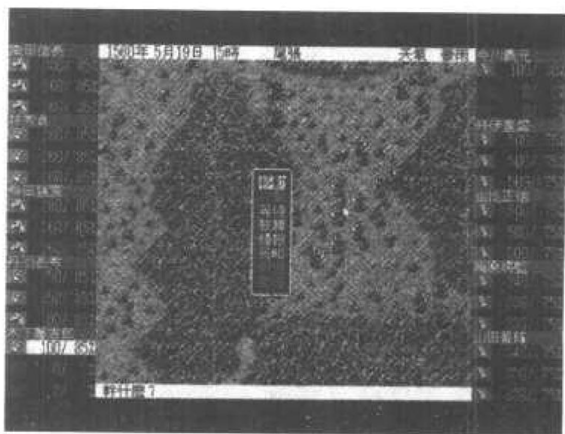
下面具体介绍一下游戏的玩法

任务：游戏前一部分这是主要的内容。木下要尽可



能的参加每月初的会议,争取获得任务,完成任务后,信赖度就会增加,而信赖度在这一阶段就等于是木下的生命线。其值降到50以下,就GAME OVER了。而值升到一定程度,就可升官了。官职不同,地位自然不同,升做家老以后,就可能拥有自己的城了。任务的种类很多,有些很简单,像卖粮、买马之类,只要到固定的地方即可,而有些则复杂些象攻城(往往是在作了城主以后),需要些技巧。

卖米:到稻叶山町,米店卖出即可完成,可讨价还价。



买马:到东北(即奥州)诸町即可。

买枪:到安土铁铺造数量较多,不过时间稍长。

开发新田:技巧在安排工作上,分配时看其回答。若回答有信心最好,若没人这样回答也不妨,多问几遍,一般都会出现。在各组都回答有信心的情况下开发效果较好,多激励或给钱可使工作提前完成。

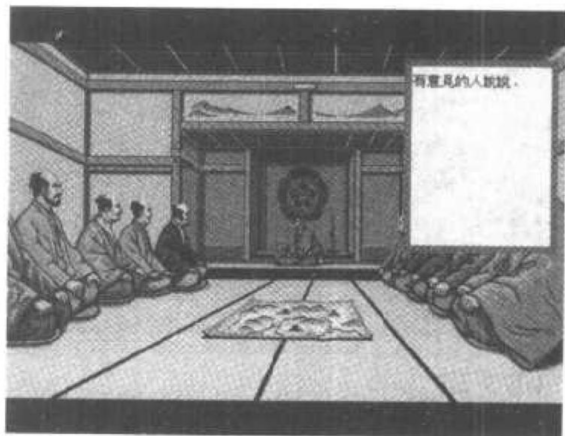
调略:收买敌方武将或寻找人才,尽可能挖些能力较高的人这样织田才会满意。

探查情报:到敌方城池边查看即可。

外交:要求个人魅力高,也可以给对方公主送礼。

朝廷工作:求取官职,先要到三位公卿处送礼,三人喜欢的物品不同,山科言继喜欢茶器,近卫前久喜欢美术品,而菊言晴季则喜欢西洋物。先打动他们,以后就可以见到天皇获得官职了。

学习:像一般的RPG一样,木下要在游戏发展的过程不断学习,提高自己的能力。游戏中人物有6项指数8种技能,各项指数是主要的能力指标。有的是在完成任务的过程中提高,象内政力。向别人请教剑术如获胜或基本持平可提高武力,带兵做战可提高统率力。而一些物品如武器、茶具等也可提高武力、外交这些指数。技能有骑马、铁炮、筑城、谋略、辨才、绘画、茶道等。骑马可在任一马店里学。铁炮到安土学。筑城要向别人送礼才能学到。但前田利家处可免费学到一级。辨才和谋略要分别买到和书和汉书之后才能向水平较高的人请教,要交学费。至于绘画和茶道则要到各町中画家和茶道家处学到。



作战:当游戏中发展到木下成为城主,改名羽柴秀吉之后,就基本上进入了SLG的模式,这时作战就成了主要内容。士兵有三种:步兵、骑兵、枪兵,枪兵威力较大,但雨天在野外无法使用,骑兵的能力也不错,步兵则稍差些。作战有野战、城战两种,城战中每人只带领一支部队,而且地形也很复杂,要攻入城内,以消灭敌军或占领本丸为胜利。野战中则每支部队又分成几部份,每支均可单独下命令,并可排成一定的阵势,以求得最好的作战效果。战斗中除了兵力,士气也是影响战斗力的重要指数,而歼灭敌方一支部队就可以使敌全军士气下降,所以集中优势兵力,先歼灭一敌是作战制胜的决窍。各种级别所能带兵的数量也各不相同,宿老最高为6400。所以为了能使队伍尽可能

壮大,先要将一些水平较高的武将培养成宿老。



随着游戏的发展会发生一些情节。这些往往都是和史实相符的，把握住这些机会对木下的发展是很有利的。

1、**墨俣筑城**：织田信长为了进攻美浓，要在墨俣筑一前线据点，柴田胜家筑城失败，木下接此重任。前田利家会介绍蜂须贺正胜给木下。在两人努力下，将城筑好，这个任务完成，信赖度会上升很多。

2、**金崎殿后**：织田信长出兵讨伐朝仓氏，不料被其妹夫浅井长政(朝仓的盟友)进攻背后。织田信长只好撤军，这时会询问是否有人殿后。一定要挺身而出，否则就 GAME OVER 了。这一段还是很好通过的，尽量撤退。撤退成功后不要走大路，否则会再次遭遇敌军，撤回清洲后任务就完成了。史实上，木下藤吉郎以七百骑兵对几万敌军，漂亮地完成了这一任务，游戏中这一情节实在不好表现。

3.**迁居安土**：织田信长势力达到一定程度后会迁居安土，构筑华丽的城堡。

4.**火烧比睿山**：织田信长为了显示其实力，并去除比睿山上佛徒割据的心腹之患，火烧比睿山，从此以后，织田也被称作"第六天魔王"。

5.**明智光秀叛变**：当秀吉在讨伐毛利之时，织田手下另一重臣明智光秀火烧本能寺，织田葬身火海。这时秀吉应迅速集中兵力在安土附近堵截明智光秀，将其击败后即可即织田信长之位成为大名。

6.**筑城大阪**：当上大名后，如攻下本愿寺城，则可迁都，将居城移动过去，这时另一段情节就会出现，本愿寺会改名为大阪，比安土更为雄伟壮丽，并成为日本的政治经济中心。

游戏是以占领所有城池或取得关白之职为结束。一般来说按情节发展，接信长的班反而要慢些(因要等待情节发生)。也可以在成为城主之后反叛。这样难度很大，只有一城，且距安土极近，开始时信长会疯狂进攻。有兴趣的玩家不妨试试。笔者最初几次通关都是通过这种方式。反叛后最好集结全部兵力，在信长出兵之时将安土占下，安土地形较适合防守，一两万枪兵守住大门，会给敌人以重创。开始如果兵力不足，不妨找个相邻的弱城占下，然后城中就会有几千兵将其调回主城。敌方往往会将其占回。再去攻打又可得几千兵反复几次就有几万兵了。城中所存士兵数受粮食总产量之限，所以并不都能达到五万的上限。

总的来说，《太阁立志传》设计新颖，加之以汉化版直接推出，国内玩家也极易上手，其受欢迎也是可想而之的了。对于 SLG 迷和 RPG 迷它都是个不错的选择。

《太阁立志传 II》

《太阁立志传》的成功是有目共睹的，关键就在于其将 RPG 与 SLG 较好地结合起来。而光荣公司当然也认识到了这一点，于是《太阁立志传 II》的推出也成了顺理成章的事情。不过现在《太阁 II》还只有日文版，不知为何没有将其汉化。不过这对于玩家来说算不上什么问题，尤其对于玩过 I 代

的玩家。

刚拿到这个游戏时，第一个感觉到的变化就是画面。人物及背景的刻画更为细致，比Ⅰ代要漂亮多了。其次是游戏内容地变化，地图比Ⅰ代更大，尤其是九州，四国两岛地加入，使游戏终于达到了整个日本。其它细小的变化这里就不再一一列举了，玩家可在玩的过程中慢慢发现，相信会有意外的惊喜。



下面简单介绍一下这个游戏

1. **任务**：像一代一样，木下藤吉郎仍要从足轻头一步步地向上爬，完成各项任务以获取依赖度也仍是最重要的。任务的内容跟一代差不多，但完成起来就不同了。而且在游戏中还往往会安排一个人与木下竞争，获胜一方可获得额外的经验值。卖米仍是最初要做的。到京城去打听一下各地的米价（要花钱）再到高价之处卖掉。米店处可还价，多试几次。买马有一条不错的路线。先到甲府，再到诹访，再到直江津，再回去，这样一般都可战胜对手。不过这些一定要连贯（走路最好委任）否则容易被对手抢先。另外在旅店中可打听到奥州商人的去向，笔者曾经以一千贯买到了2080匹马。买枪有两种较好的选择，一种是造枪，不过开始无法造大量的，只有多造几次以后，数量才能提高。第二种是到界的外国商人手中买。这样要搞到“手纸”也就是介绍信，这就要先到教会去寄付或奉仕，几次之后，教士就会送木下一张“手纸”，这样买到的枪比造出的还多些，不过只能连续买几次。至于筑城，开发新田等任务要求内政力高些，开发新田前要完成一个拼图的小游戏，有兴趣的玩家不妨试一试。不过如果带了内政力较高的同行者的话，也可让他完成。完成拼图的步数将影响到开发的效果。训练是新增加的一项任务，可提高部队的战斗力和士气。虽然只用一天，但完成起来却很费时间。双方均带步兵对抗，获胜一方可获较多的信赖值。调略武将稍有变化，可以用各种方式说动对方武将，包括用各种物品贿赂，不同武将爱好不同，玩家自己见机行事吧。



2. **学习**：本作中进一步加强了RPG的成分，开始时木下各项指数都不高，要提高他的能力就要到处去学习了。



内政力和统率力：到寺庙听法；

外交力和魅力：到教会奉仕；

武力：比武；

骑马：到马店做工；

铁炮：到铁匠屋做工；

辨才．军学．筑城：可向其他武将学习，不过要交礼品。成为城主后也可向属下学，有时候是不需要礼物的；

算用：在商店处学；

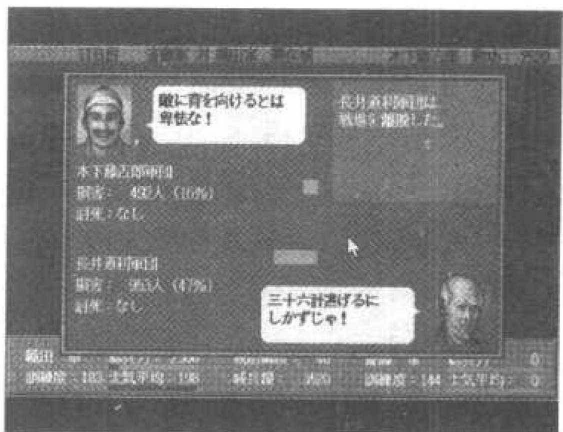
剑术：到奈良处可学第一级，学成后，他会告诉下一级到何处，以后也是如此；

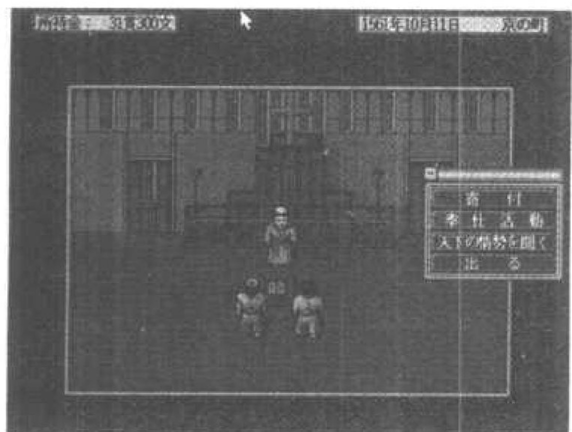
礼法:在寺庙学习;

乱波:在服部半藏或风魔小太郎处学习,要多买情报才肯教;

茶道:在茶屋处可学、不过需要好茶器;

3. **成为城主以后,一方面要管理好自己的城,另一方面又要完成织田交下来的各项任务。**城内主要的任务当然是扩大力量,积聚兵马,铁炮,另一方面应多到别的大名处挖些能人过来。手下武将能力越高,作战或搞内政也越容易。织田布置的任务往往是某一国的攻略,应尽可能地完成,以提高自己的信赖度,当上宿老。不妨先挑一些弱些的城池打,然后让敌方夺回去,再夺回来,这样每次的成果(以该城粮食产量计算)可以累计。每年有一次大评定,检验各城主完成任务情况。加以相应的信赖值。当升职为宿老,而织田又有了相当的实力,他会将一国(四五个城,有时仍是敌人领地)分给羽柴做属国。这样个人的实力就大大增强了,无论是继续发展或是反叛都有了基础。





4. **作战**: 本作中对作战作了较大的修改、不再像Ⅰ代那样主要是凭借了强大的实力攻城抢地,而是更为突出计谋的作用。游戏中提供了多种计谋,灵活运用这些计谋则可很容易地实现以少胜多。而且游戏中士气的作用更为重要,一支部队的失败往往都是因士气降为零,而很少出现兵力变为零的情况。所以一些能够降低敌方士气的计谋,如拟兵、虚报是战场上最常使用的,待敌人士气降得不多时,来一次枪击或一次突袭就可以将其解决了,只要武将能力强,以少胜多是很容易的事。笔者曾以四千人攻克过本愿寺城、小田原城,当时这两座城中均有3万多人。

像Ⅰ代一样,本作中仍有不少情节等着玩家去发掘,黑俣筑城、迁都安土、金崎殿后、明智光秀叛变等。而且,游戏的设计也更精细,一般来说这些事情都不会错过。而且对于玩家如何进行下一步也有指导,不像一代时,玩家只有自己碰运气。



游戏对结局的要求和一代一样,成为关白即可,不过还有一种情况是一代没有的,那就是通关一次之后,玩家就可以选择柴田胜家和明智光秀来进行游戏,而且还可自己选一个人,起个名字,让他和这些战国名人一起争夺天下。

《太阁 II》唯一的缺憾就是至今仍没有汉化版推出。面对大量的日文,未玩过一代的玩家可能感到无从下手,其在排行榜上表现不佳也多少与这有关。希望国内哪家公司能急玩家之所急,完成这件工作。

《大航海时代 II》

几百年前，当人们还把地球当做宇宙的中心时，就不知有多少人穿梭于海陆之间，拼搏于风浪之中，去实现自己的梦想。一些现在已为人熟知的人物出现于历史舞台，达伽玛、哥伦布、麦哲伦……，正是他们开创了历史的新纪元。



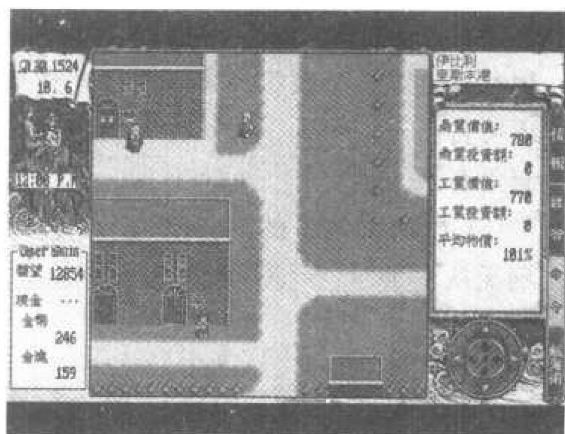
光荣公司出品的《大航海时代 II》就给玩家提供了这样一个机会，踏着先人的足迹，不，应该说沿着先人的航路，领略大海的风采。

游戏主体上来说是个 SLG 游戏，但加入了大量 RPG 的因素。游戏提供了六个人物供玩家选择，分别是约翰·法雷尔，葡萄牙公爵之子，为寻找传说中的普莱斯特约翰王国而周游世界。他也是本游戏的主角。英国人奥托，英王亨利八世为对抗西班牙而派出的一支奇兵。卡特琳娜，西班牙女海盗，为哥哥和情人报仇，弃官而成为海盗，专与葡萄牙人为难。荷兰地理学家恩斯特，要制成世界上最精确的地图。意大利冒险家皮耶德为还清债务而出外探险。伊斯兰商人阿兰·维斯特，要在大海中实现其亿万富翁的雄心。



每一人物均有其各自的目标和发展方式，玩家可根据自己的喜好选择。而且游戏精心地将各个人物的故事穿插起来。在冒险中，他们还会不时出现，互相帮助，以达到最终的目标。每个人都有二种目标，达到一种后即可看到一部分结局画面。一种是对每个人均一样，达到最高爵位。另一种各有不同，大家可在游戏中慢慢摸索，情节会随着人物的成长（主要是声望提高）慢慢展开。在这里游戏不会难为大家，多在港口的各处建筑中转转也会有帮助的。

游戏最初，玩家往往只有一艘小船（英国的奥托在到达塞维尔后，可搞到一条大船），所以，一开始就要频繁地往返于各港口之间，靠贩运货物，接受工作来积累资产，当拥有一定的金钱以后就可出资购置大船到外洋冒险了。



游戏在整个世界地图上展开，沿岸有港口。港口分两种，一种是普通港，开始时所见的黄色港口，均是这种港口。还有一种是补给港，在冒险过程中会发现，特点就是蓝色的，只能补充水和粮食。普通港内有各种建筑，用途各不相同。市集内可买卖货物，是赚钱的主要场所。造船厂内可造船、买船、修理、改造。商店可买到一些冒险

中需要的物品。在深夜2－3点间去商店能买到一些特殊的商品，尤其是一些武器、装备，相信会给你意外的惊喜。酒店中可以雇水手，选择“与航海者闲聊”，有时可发现一些无家可归的人，他们以前也都是船长，让他们跟随，为以后组织舰队做准备。当然如果你等级不够，他们会拒绝加入的。不过，请他们喝几杯酒总会有收获的。还可以向酒吧女郎打听情报，不过要培养感情噢！事务所可以找到工作，有的报酬不错象商品购入，有些就没什么价值。开始时还可以试试债款催还，要到威尼斯总行去接受工作，到酒店去打听欠债人的下落，找到他要回钱后，将钱存入银行，再到威尼斯去推掉工作。这样就可得到一笔钱，往往有几个金块，不过这样会降低声望，最好在游戏开始时进行。占卜处则可知到下个等级需要多少经验以及和其他人物的关系。教堂可以祈祷、捐钱，经常去可保佑行船安全。还有一些港口有一些特殊住宅，可在其中学到一些技能或者签定一些发现物或制地图的合约，这也可以赚到钱。王宫只有各国首都才有，这是加官晋爵之地。



下面简单讲一下游戏中的一些策略

交易方面：开始不妨到事务所找些工作（如商品购入）来积累资金。有了一定资本之后可以搞一艘大一点的船外出冒险，因为跨洲际的交易是最赚钱。一条较好的路线是从非洲西海岸盛产黄金的蒙巴赫、莫三比克等地购买黄金到北部红海沿岸港口去卖，每一趟利润都在六七成，而且往返只需十几天，若有免税证则利润更大。回来时也不要空船，装着些木棉之类既可赚钱又可降低当地物价。这样几趟下来金块恐怕就有一两百个了，虽然不很多，但对付一般的装备，造些船也就够了。另外在长安和长崎之间倒卖白银和丝绸，在廷巴布图和欧洲之间倒象牙也都不错，若能组成大船队，则资产会迅速膨胀。有些港口的特产开始商业价值低时买不到，要在市集加以投资，提高商业价值以后才会上市。



航行方面：航行首先要准备好充足的粮食和水，少量资材也应准备（中途无港可靠，可用来修船），另外还有一些东西必不可少，圣香油可避暴风雨，强血液可治败血症，而老鼠药和猫则可去老鼠，这些都是长途航行会遇到的问题，尤其是暴风雨一个处理不好就会船毁人亡了。一般说找一个直觉高的人（至少80以上）做助手，暴风雨来前，他会警告的，这时马上使用圣香油就可以避开暴风雨。在航行屏幕中往往既要指挥船前进，有时临时又要选择菜单，搞得手忙脚乱，不妨先按一下鼠标右键，屏幕就可暂停，这时再去做其他事情。非洲西海岸、印度洋中心、日本海附近、加勒比海都是风暴区，路过定要小心。如果实在不行就开足马力冲过



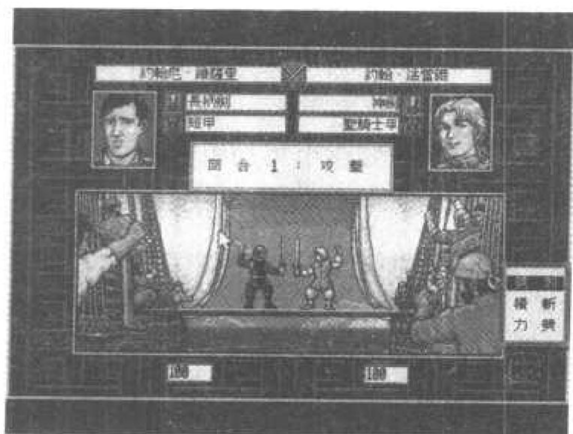
去，也可暂时避开。圣香油多处有卖的，如波尔多、巴塞隆纳，强血液在瓦伦西亚可买到。另外，一些航海用具，如望远镜和经纬仪也最好准备好。



战斗：要打仗首先要有好的装备这样胜算才高。自身所带的盔甲、武器，都应该是最高级，武器、盔甲分为ABC等数级，最高级为*级，下表列出了可买到*级物品及一些免税证的地方。除了自身的装备，舰船也很重要。常用的舰船有多种，用途不同，作战效果也不同。常用的战舰是威尼斯炮舰和西班牙大帆船。另外在安特卫普和汉堡两港工业价值达到1000时，可造大型轮船，是最强的战舰。在界（日本）工业价值达到1000时可造铁甲舰，比大型轮船稍差，但价钱便宜得多。作战策略有两种：一个是组织大舰队围攻敌方主舰将之击沉，或是只带一艘舰与敌方单挑决斗，只要水手数多于对方或水手数稍少但甲板上数量大，对方就会答应。后一种方法可得大量舰只，较划算。若舰只不足，自身武力也不够则可在船上配备足够的水手，并尽可能将水手分配到甲板上，再与对方主舰以水手互搏，也有可能获胜。



任务方面：随着游戏进展，玩家声望会不断上升。声望有三种，这几种声望其实也决定了发展的方向。交易声望，贸易过程中，在完成事务所的工作、将别国同盟港投资成为本国的同盟港均可增加。海盗声望，在作战、抢劫时可加。冒险声望，在旅行中发现港口、村落、出卖发现物可增加。在游戏过程一方面要不时根据情节去做些事情，另一方面每次要获得爵位，也要完成国王的任务。任务有几种，送信是最容易的任务。投资同盟港，在非本方同盟港处投资（市集和造船厂），一般工商业价值越低所需钱越少。寻宝，一般是有幅地图指出宝藏的地点，首先要判断出地图所在地点，这就要求对整个地图有了解了，不过也可以到签定地图合约处找人鉴定（这要花钱，不过可存取进度），然后到该处登陆探索即可。买特定商品（物品一般都不一定），这就要看玩家自己的水平了，应对各地的物产有一个大概地了解。作战往往是打海盗之类，正是过瘾的好机会。寻找珍宝，将发现物报告给国王，所以不要急着将发现物卖掉。还有其它的任务，这里就不一一细说了。



其它方面：游戏中还有一些需注意的地方。村庄探索没有发现时可宴请住民，友好度高则可发现一些高档次的珍宝，不过每处只能探索一次。有时会被土人袭击，损失一些水手，影响船速，这时最好变更水手比例让更多人来驾驶。在麦哲伦海峡附近和印度洋中，可能会遇到无风天气，船不能行，所以出海最好用快速帆船，推进力极高，且不需风。当汉堡工业价值达1000时可造。交易和冒险用船不需过多水手，只需将船上水手数定为必要数目即可，这样可空出空间装货物和食水。游戏中某些人物开始时可能无法发现一些港口，这是由情节所限，等到情节发展到了才能找到。一些港口的商店，比较难找，最好多转转，不过这种商店往往

卖一些好东西。

《大航海时代 II》是 SLG 游戏中的精品，那丰富的内容和其 5M 的容量相比，真让人不得不佩服光荣的功力。操作也很轻松，一只鼠标即可，不过几乎用到了绝大多数鼠标的功能，玩家还需要一段时间来熟悉。键盘也可选用，在现在游戏向着大(容量大)、多(多媒体)发展的今天，《大航海时代 II》这样的"小"游戏仍能吸引众多的玩家，这充分说明了其魅力。希望每位玩家都能从中得到乐趣学到知识，也希望以后能看到更多的这类的精品问世。

附表：

港口	物品
那不勒斯	圣骑士甲
哥本哈根	艾罗尔宝甲
廷巴布图	圣骑士剑
伯南布哥	神剑
科泽科德	魔刀
界	村正妖刀
长安	青龙偃月刀
格但斯克	英国免税证
安特卫普	荷兰免税证
特纳	西班牙免税证
锡腊库扎	意大利免税证
的黎波里	奥斯曼免税证
萨罗尼加	葡萄牙免税证

《DUNE II》

提起即时战略游戏，人们大概都不会忘记《DUNE II》(沙丘魔堡 II)吧。正是《DUNE II》的成功，为即时战略游戏开辟了一片广阔的天地，也为今天的《COMMAND & CONQUER》、《魔兽争霸》等大作打下了坚实的基础。



《DUNE II》的故事发生在一个叫做 ARRAKIS 的行星上。在这颗行星上，盛产一种香料，这种香料是星球上财富的来源，行星上的三个家族，为了争夺香料，扩大领土，而进行了无休止的战争。

Atreids 家族是正义的代表，是行星上世袭的执政官，向来具有主持公道匡扶正义的传统。家族中的人勤劳、善良、忠诚，为了打败邪恶而作战，家族的 Cyril 师父将给你许多帮助．

Ordos 家族属于中间派，是行星上富有家族的联盟，它们本是 Atreids 家族的盟友，但为了自己

的利益而分道扬镳.家族中的老师叫 Ammon。

Harkonnen 家族则是邪恶家族、为了获取更多的土地、香料而进行侵略战争。与他们的邪恶对应. Harkonnen 的武器也注重恐怖的攻击力、老师 Rodnor 极为阴沉.不愧是邪恶的代表。



在游戏中，玩家的进行路线大致是：收集香料→建设基地→攻击敌人。各种建筑物必须相互连接，最好是先修筑几块地板再在其上建设。在游戏的初期，一定要大力收集香料，并且派出一些快速小车或士兵到处探路，争取摸清楚敌人的基地位置，进攻方向。而这时，敌人往往会大批进攻，如果可以造炮塔的话，那将是最好的防御武器。



顶住了敌人的进攻，你就可以慢慢壮大自己的力量了。建造一批部队去进攻吧。《DUNE II》中可造的武器装备很多，越到后来，武器越强，主战坦克、导弹发射车是主要的进攻力量。钱较多时，最好多造几辆收获车，这样可以更快地获得金钱。多造几架运输机也可以加快收获香料的速度。三个家族还拥有自己特殊的武器。Atreides 家族的 Sonic Tank(音波坦克)射程远，覆盖面大；Ordos 家族的 Deviator(迷惑火箭发射车)可以使敌方车辆暂时变成己方的．你可以享受一下敌方自相残杀时的快感了；Harkonnen 家族的 Devastater(破坏者)以双管火炮的威武姿态出现，当然在阵地进攻方面是所向披靡的，更可以冲进敌阵，然后自爆……。造各种车辆需要 Vehicle factory(车辆工厂)，不过还可以直接从 Starport(星际港口)购买，其价格会随时变化、有时候极便宜，可是数量有限制。到了最后几关，会出现威力极大的 Death hand(死亡之手)，一次轰击就可以炸掉一大片建筑物．使难度大大增加。

在 Arrakis 行星上，还生长着一种沙虫，它不属于任何一方，经常出没于沙漠之中。沙虫最大的嗜好就是吞噬各种车辆和士兵，只有战车群、炮塔的密集火力可以把它打退，如果是单独的车辆，而且又行动迟缓如收获车、重坦克，在沙漠里如果遇上了沙虫就只有自认倒霉了，不过沙虫是六亲不认的，你也可以利用它去吞掉敌人的车辆。

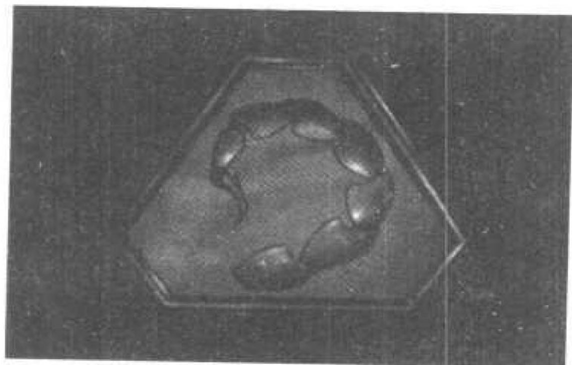
《DUNE II》中还有一个特殊人物——皇帝，他暗中支持邪恶的 Harkonnen 家族，不过，最后即使 Harkonnen 胜了，他也不会有好下场。

《COMMAND & CONQUER》

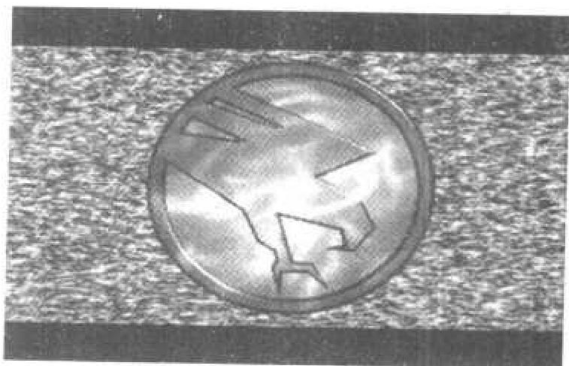
WESTWOOD 公司的《DUNE》系列，特别是获得了巨大成功的《DUNE II》，开创了即时战略游戏的先河。现在，即时战略游戏已经深受广大玩家们地喜爱。于是类似游戏也纷纷涌现出来，并出现了像《WARCRAFT》系列的佳作，而继《DUNE II》之后，WESTWOOD 公司推出的《COMMAND & CONQUER》，则以其流畅的操作，精彩的动画，火爆的场面，以及出色的音效，使其成为了即时战略游戏之冠，同时也确保了 WESTWOOD 在此领域的霸主地位。



《COMMAND & CONQUER》采用了320×200的解析度，看起来虽然没有640×480那么细腻，但画面地卷动，以及动画却更为流畅。地图比起《DUNE II》来大了很多，建筑、士兵和车辆也增大了，而且地形更加复杂，还有高低起伏，立体感非常强。各种具体的地形像河流、森林、石桥……都刻画得非常细致、逼真。战斗中的各种爆炸、烟火场面，也十分漂亮。游戏中的音乐时而是紧张的摇滚，时而是缓慢的弦乐，都十分具有压迫感。而各种刺激的音效，如坦克爆炸时的轰响，士兵临死前的惨叫，都积极地调动着玩家的情绪，使玩家置身于这个战争的洪炉之中。



《C&C》中，分为两方：正义的地球守卫军GDI和邪恶的家族NOD。双方不同的目的自然导致了战争。战争中可使用步兵、特种兵、机械化部队、空军、海军等兵种，数十种武器。两方的武器也并不完全一样——GDI拥有横扫千军的重型坦克、强力的离子炮（ION CANNON），NOD则拥有神出鬼没的隐型坦克、威力十足的激光塔。各兵种都有自己的特点，只有灵活运用，才能达到胜利的目标。



士兵是最基本的作战单位，他们的力量虽然比较小，但作用却很大。士兵可以担当开路的先锋、可以潜入敌后进行骚扰活动，士兵也可搭载在运兵车或飞机上，起到出奇制胜的作用。不过，士兵的结局往往是很悲惨的，尤其是被敌人的坦克碾得血肉横飞，真是惨不忍睹。

机械化部队是作战的主力，大规模的坦克军团集体冲锋是很壮观的，强大的机械化部队是战争胜利的保障。

空军对战争起到支援作用也是不可忽视的，尤其是对敌方大批集结在一起的部队，空中轰炸会让敌人损失惨重。

另外，还有基地的防卫力量以及超远程的打击力量。各类炮塔、SAM导弹，都能狠狠地打击来犯之敌。自己基地坚固的防御是成功打击敌人的基础，而远程打击的威力极为强大，NOD的原子弹、GDI的卫星攻击，能给予敌人重创，也是不可忽视的力量。



在建筑方面，比起《DUNE II》来，《C &C》更是增加了不少，各种基础设施，像电站、雷达站、提炼工厂等都是必备的，而各种武器厂、炮塔、直升机平台、修复平台则是进攻和防御的基础设施。提炼工厂最好造在比较靠外的地方，以方便开采车地出入。在《C& C》中，采集的是一种名叫TIBERIUM的植物，它的地位与《DUNE》系列中的香料相当，是金钱的主要来源，一定要尽力开采。有了足够的金钱，才能顺利进行以后的发展。电站的位置要比较隐蔽，而且有钱时应尽可能多造几座，以防后患。直升机平台也应造在比较隐蔽的

地方,而兵工厂则应建在比较靠外的地方,以方便军队、车辆的出入。在基地的周围,则应该造大批炮塔、对空飞弹,最外层还应造墙将基地围起来。建筑物在遭到敌方攻击时,要记住随时修复。对于一些破损不堪而又没有什么大用的,则应该立即买掉。

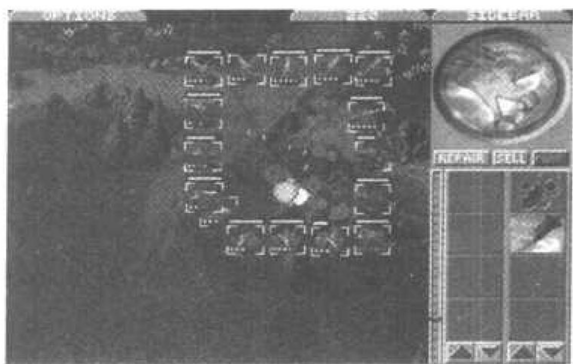


《C&C》的操作,比起《DUNE II》来,要方便得多了。在《DUNE II》中,要移动必须先点一下部队,再点一下“MOVE”,最后再点一下目的地,而《C&C》中,则只须选择好部队,往目的地一点就行了。攻击时也是直接点一下进行目标就行了,一切不必要的操作都省掉了。最令玩家感到方便的是《C&C》中可对大批部队同时进行操作,只需要用鼠标在屏幕上划出一个方块,则方块范围内的所有部队将统一行动,任你调遣。这令玩家操作更加灵敏,对瞬息万变的局势也能更迅速地作出反应。此外,还定义了许多的热键,各种热键的作用在后面将给出。



《C&C》中,对游戏的过关要求再不像《DUNE II》中只是一味地按照建基地→造军队→进攻→消灭敌人的路线,而是加入了许多不同的任务,如护送、破坏、扫荡等关卡,使内容更丰富而玩家也不至于感到枯燥。电脑的AI也有了长足的进步,电脑操纵的敌军并不会一个劲地冲过来,而是动静相结合,既能按兵不动,又有可能采取突袭。敌人还会对你进行包围,而看见你的士兵,敌人的坦克和开采车则会毫不留情地碾下去。

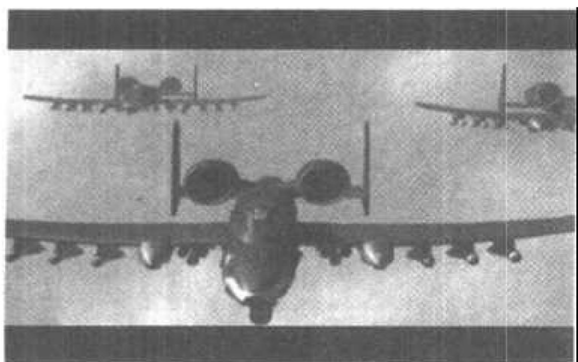
下面介绍一下战争中一些需要注意的地方



1、要灵活运用热键,这样将会使你的操作更加灵敏,快捷。

2、士兵进攻一般应组成集团军往前冲,单兵作战往往会很吃亏。但要注意士兵进入植物TIBERIUM林地会损失生命力。另外遇到敌人的开采车、重型战车时,最好赶快分散,别被它们上来碾成血肉一滩。

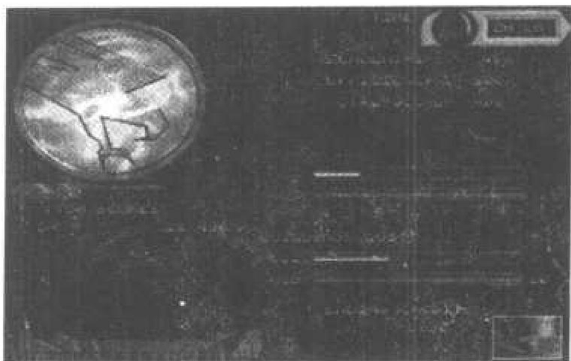
3、应该合理地利用各种地形。高山、丘陵、森林、河流等都是天然的屏障。而有的狭窄的地方,派几辆坦克守住就可以“一夫当关,万夫莫开”。



4、在任何时候,都不要忘了建设,建造各种建筑和士兵、车辆,不要让资金闲置。而多余无用的建筑应快卖掉,开采要不断进行,以保证金钱的充足。

5、工兵有很重要的作用,他虽然没有战斗力,但是可以冲进敌人的基地并且将其变为玩家自己的。运用工兵占领对方的建筑是扩大自己力量的有效途径,对于一些有运输机的关卡,空投下几个工兵,可使敌方防不胜防。用工兵去占领敌方的提炼工厂时,最好在敌人的开采车卸货的时候,这样工厂连同开采车都会属于玩家了。另外,有的关必须救出监狱里的人质,也

必须靠工兵。



此外,对付电脑还有一些小小的技巧

1、玩家可以造很多墙,一直造到敌方的基地,去把其基地的出口堵住,还可以造墙把 TIBERIUM 从林围住。而敌方是不会朝这些墙开火的。结果呢?敌人被堵在基地里出不来,你当然可以为所欲为了,甚至你还可把炮塔造在敌人的基地附近,让这些本来应该是防御力量的东西去参与进攻。

2、玩家在卖掉一些防御性设施时,如炮塔、对空导弹基地,同时按 S 键并点此建筑,你会发现它并没有被卖掉,但是却凭空多了许多士兵出来。

《C&C》之所以能吸引玩家,还在于它的联机对战。《C&C》中的电脑 AI 虽然很高了,有时也可以打出一些很好的战术,然而人脑始终不是电脑所能比的。《C&C》可支持四人同时游戏,对战时所遇到的情况千变万化,大大提高了游戏的魅力。因为所有玩家都处在同等的地位,而且每个人作战的战术、风格都不同,所以,用对电脑作战时的那一套办法是行不通的。必须摸清对手的战术风格、运用的策略和行动方式,再予重击,多人对战没有什么具体的作战方法,要获得对战的经验只有靠实战中去积累。

在游戏之外,运行 README,可以得到许多有用的信息。现将所有定义的热键列出:

G——防卫(Guard Area):让部队在原地警戒,遇敌则攻击。

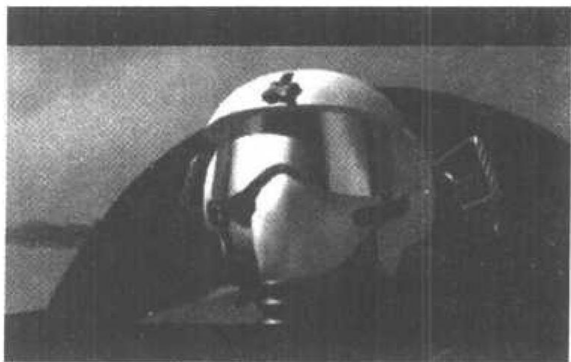
X——散开(Scatter units):对于一组部队,按 X 键使其散开,避免敌方的群体攻击武器造成的损失。

S——停止(Stop unit):让部队行动停止。

(F7 - F10)——标记区域(Map bookmark system):先按 Ctrl + (F7 - F10)给某一地点作上标记,然后随时按 F7 - F10 可回到该地点。

CTRL + (0 - 9)——标记部队(Team Creation):给部队作标记,随时按 0 - 9 可控制该部队。

ALT + (0 - 9)——以该部队为中心显示该部队。



TAB——打开/关闭右侧的菜单。

H——以基地为中心显示。

N——显示下一支部队。

R——投降,多人游戏这时放弃离开。

HOME——以当前选择的部队为中心显示。

ALT——强行移动(Force Move):按住 ALT,可使被选择的部队强行移动。

CTRL——强行攻击(Force Attack):按住 CTRL,可使被选择的部队强行攻击。

A——在多人对战时,点中他的建筑或部队,再按 A 可与他人结盟,再次按下则解盟。

《C&C》以其出色的画面,丰富的内容,令玩家为之着迷。作为电脑玩家,不可不玩《C&C》,我们也拭目以待,期望 WESTWOOD 公司为我们推出新一代的《C&C》。

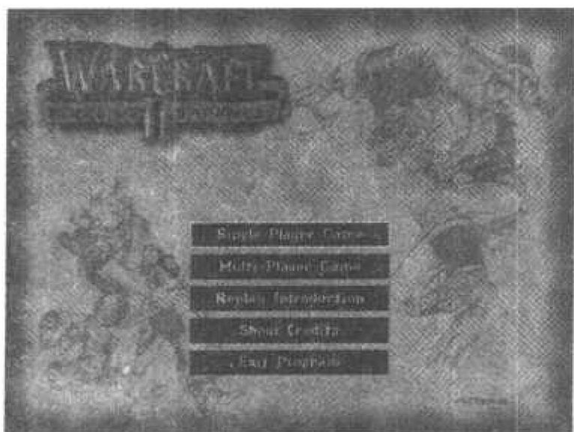
《魔兽争霸 II》



自从《沙丘魔堡》(《DUNE II》)推出之后，游戏界出现了即时战略游戏的风潮，象《Siege》.《WARCRAFT》(魔兽争霸)等等。WESTWOOD 公司随后推出的两张光盘容量的《COMMAND & CONQUER》更是使即时战略游戏之争达到了高潮，而 BLIZZARD 公司也不甘落后，在继承和发扬了《WARCRAFT》优良传统的基础上，精心制作了《WARCRART II》,《魔兽争霸 II》的精彩和受欢迎程度，可说与《C & C》是一时瑜亮，各有千秋。

与讲述现代战争的《C & C》不同《魔兽争霸 II》展现的是远古的神话背景。它将人类与兽人两族之间地冲突表现得淋漓尽致。双方有不同的兵种、建筑、装备，而且双方的实力相差无几，在战争中互有优劣，相当具有平衡性，十分难得。

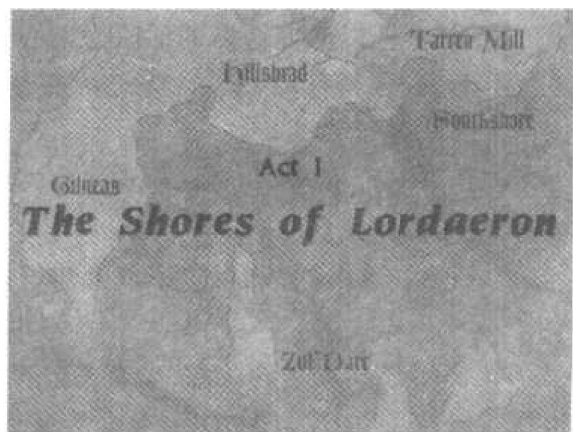
《魔兽争霸 II》采用了 SVGA 方式，640×480 的解析度，对于建筑物的一些细节，士兵们的一些微小动作，都能细致地刻画出来。可以说《魔兽争霸 II》在画面上是无可挑剔的，比起《C & C》的 320×200 的画面，更具有吸引力。在建基地的时候，不象《C & C》那么快，也没有连续的动画，但是将建造的过程一步一步地表现了出来。战斗时，场面也非常紧张，刀枪箭矛齐发，使人透不过气来。士兵战死后，战场上会留下他的尸体，然后逐渐变成血肉、白骨，最终消失。由 SVGA 表现出来的尸体、白骨好象都特别漂亮。



《魔兽争霸 II》的音乐雄壮沉重，颇具古典气氛，游戏之中有大量人语报告战况，在音效上，加入了远近效果。当玩家离开正在战斗的地方，战斗的音效会减弱，使游戏显得更加真实。

在战斗方面，《魔兽争霸 II》具有特殊的"WARFOG"系统，即玩家派去探路的人探得的只是当时的情况，在游戏中用阴影表示，只有在有士兵的地方附近，才可看见当时的情形，所以，敌人往往趁你一个不注意，掩杀过来，而玩家则很难发现，经常动一动位置多探探情况是很有好处的。在《魔兽争霸 II》中，电脑似乎变得聪明了起来，敌人经常派出部队来骚扰玩家，影响玩家的建设进度，而只要一不小心，敌人就会大举进攻，防不胜防。

《魔兽争霸 II》中的兵种和建筑很丰富，下面一一说明：



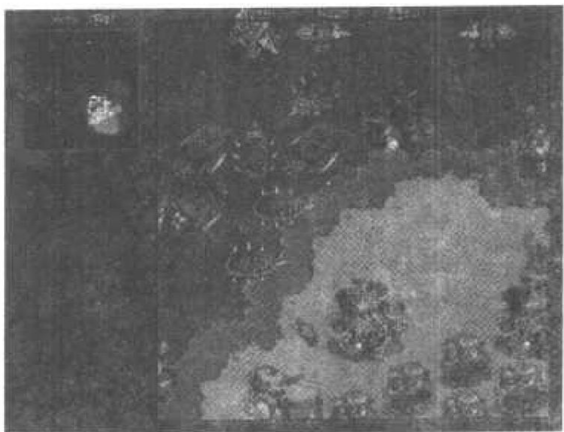
一．人类

1. **农夫**(Peasant)：可以采金、伐木、建造各种建筑物，耗金 400。

2.**战士**(Footman):一般士兵,耗金 600。

3.**弓箭手**(Elven Archer):攻击距离较远,耗金 500,木材 50。

4.**巨弩车**(Ballista):攻击力强,攻击距离很远,耗金 900,木材 300。



5.**骑士**(Knight):机动力好,攻击.防御力量较强,可由教堂获得魔法能力,能回复,耗金 800,木材 100。

6.**飞行器**(Fiying Machine):侦察用,索敌范围大,耗金 500,木材 100。

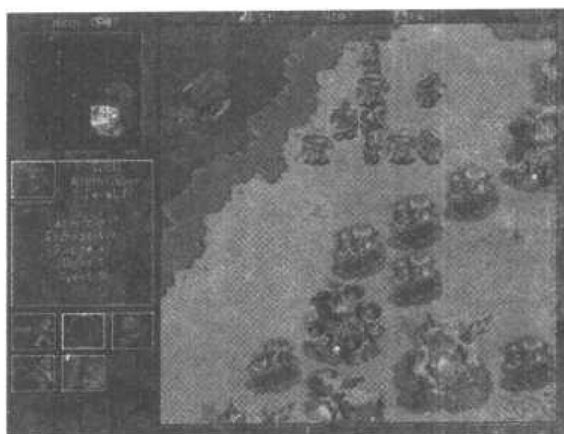
7.**矮人**(Dwarven Demolition Squad):可排除路障,耗金 700,木材 250。

8.**魔法师**(Mage):会使很多魔法,力量较强,但防御力很弱,耗金 1200。

9.**鸟兵**(Gryphon Rider):在空中飞行,攻、防、机动能力都很好,可作为后期的主要力量,耗金 2500。

10.**油轮**(Oil Tanker):寻找海上油床,建立平台,运输油,耗金 400,木材 200。

11.**驱逐舰**(Destroger):一般战舰,耗金 700,木材 350,油 700。



12.**运输舰**(Transport):运送陆上部队,耗金 600,木材 200,油 500。

13.**战舰**(Battleship):攻防击强,耗金 1000,木材 500,油 1000。

14.**地精潜艇**(Gnomish Sabmarine):水下攻击,耗金 1000,木材 500,油 1000。

二.兽人

1.**工人**(Peon):同人类农夫。

2.**士兵**(Grunt):同人类战士。

3.**飞斧手**(Troll Axethrower):同人类弓箭手。

4.**投石器**(Catapult):同人类巨弩车。

5.**食人魔**(Ogre):同人类骑士,但魔法能力有所不同。

6.**飞艇**(Goblin Zeppelin):同人类飞行器。

7.**小妖精**(Goblin Sapper):同人类矮人。

8.**死亡骑士**(Death Knight):同人类魔法师。

9.**飞龙**(Dragon):同人类鸟兵。

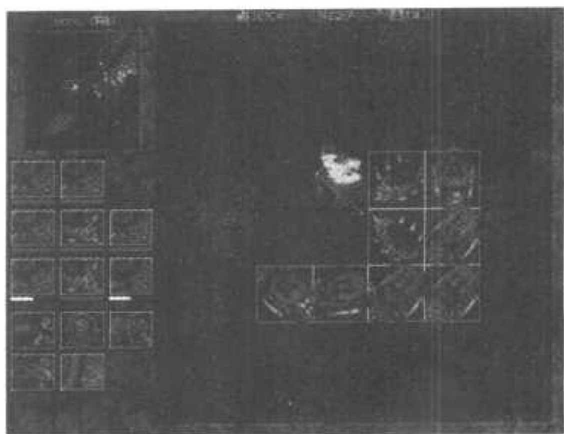
10.**油轮**(Oil Tanker):同人类油轮。

11.**驱逐舰**(Destroyer):同人类驱逐舰。

12.**运输舰**(Transport):同人类运输舰。

13.**巨舰**(Jugge Manght):同人类战舰。

14.**巨龟**(Glant Turtle):同人类地精潜艇。



建筑物一览表

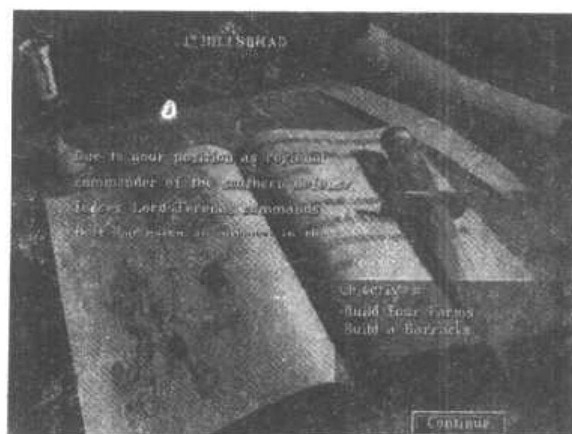
名称	HP	金	木材	油
市政厅(Town Hall) 储存农民运回的金、木材、油，可买农夫、升级为要塞	1200 1600	1200 2200	800 1000	 200
农场(Farm) 人口数+4	400	500	250	
军营(Barracks) 可买战士、弓箭手、巨弩车、骑士	830	700	450	
精灵木材厂(Elven Lumber Mill) 可增加木材收入25% 弓箭手升级(Elevn Ranger) 增加攻击力(Vpgrade Arrows) 开发索敌技术(Scouting) 开发长弓(Research Longbow) 研究射术(Ranger Markswanship)	600	600 1500 300 900 1500 2000 2500	450 300 500	 (一级) (二级)
铸造厂(Black Smith) 增加战士、骑士攻击力(Upgrade swords) 增加防御力(Upgrade shields) 增加巨弩车攻击力(Upgrade Ballistas)	775	800 800 2400 300 900 1500 4000	450 (一级) (二级) 300 600 (一级) (二级)	100 (一级) (二级)
塔(Tower) 改建为警戒塔(Upgrade Guard Tower) 改建为加农炮塔(Upgrade Tower)	100 130 160	550 500 1000	200 150 300	
船坞(Shipyard)	750	800	450	
冶炼厂(Foundry) 增加军舰攻击力(Upgrade Cannons) 增加军舰防御力(upgrade Ship Armor)		700 700 2000 500 1500	400 100 250 500 900	400 1000(一级) 3000(二级) (一级) (二级)
炼油厂(Oil Refinery) 增加石油收入25%		800	350	200

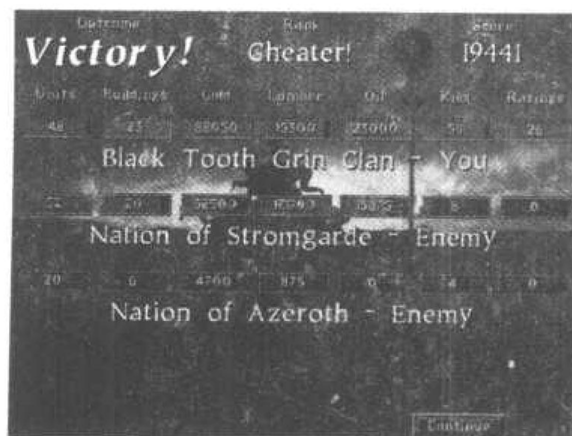
(接上表)

研究所(Gnomish Inventor) 制造飞行器,矮人		1000	400	
马厩(Stables) 建造后军营可造骑士		1000	300	
教堂(Church) 可使骑士学会魔法		1000	300	
魔塔(Mage Tower) 生产魔法师,研究新魔法		1000	200	
鸟巢(Gryphon Aviary) 生产鸟兵		1000 400		

以上的建筑都是人类的,兽人建筑与人类有一一对应关系如下:

1. 基地(Great Hell)——市政厅
2. 猪舍(Pig Farm)——农场
3. 兵营(Barracks)——军营
4. 木材厂(Troll Lumber Mill)——精灵木材厂
5. 铸造厂(Black Smith)——铸造厂
6. 塔(Tower)——塔
7. 船坞(Shipyard)——船坞
8. 冶炼厂(Foundry)——冶炼厂
9. 炼油厂(Oil Refinery)——炼油厂
10. 妖屋(Goblin Alchemist)——研究所
11. 食人魔窟(Ogre Mound)——马厩
12. 祭坛(Altarof Storms)——教堂
13. 诅咒之庙(Temple of the Damned)——魔塔
14. 龙穴(dragon roost)——鸟巢





人类和兽人的建筑及士兵虽然有对应关系,但双方也有很大的区别,双方的骑士(食人魔),魔法师所会的魔法都不一样。

《魔兽争霸 II》难度由浅入深,但总的来说,难度还是较高的。游戏中有一些值得玩家注意的地方:

1. 如果在矮人(Dwarven Demolition squard)或小妖精(Goblin sapper)身上施邪恶护甲(Unholy Armor)或者陷形术(Invisibility)时,会使该部队自行毁灭。

2. 鸟兵(Gryphon Rider)和飞龙(Dragon)都是威力巨大的部队,可以深入敌人纵深进行攻击,尤其是在战争后期,可作为攻击主力。

3. 战舰(Battleship)和巨舰(Juggemaught)的战斗力是非常强大的，可惜的是它们不能对空攻击，所以一定要小心鸟兵和飞龙的袭击。

4. 射程极远的巨弩车(Ballista)和投石器(Catapult)可都署在岸边防备敌人的船只。

5. 飞行部队可发现潜艇及巨龟，在舰队附近最好配几个飞行部队，以防备水下攻击。

6. 要想加快建筑物的建筑速度，可令其附近的农夫去“修复”(Repair)该正在建造中的建筑物。虽然要多费一些钱，但争取时间也是很重要的。

联机对战是即时战略游戏不可缺少的部分。《魔兽争霸 II》可支持八人对战，需要三张光盘。玩家之间的对战可以让你领略到人脑与电脑的区别，不同的攻击模式，层出不穷的伎俩，给游戏增添了许多魅力。

《魔兽争霸 II》是一款不可多得的战略游戏，现在，《C&C》的续集——红色警报已经推出，其中借鉴了许多《魔兽》的优点。我们衷心地期待着《魔兽争霸 III》的发行。

最后，附送几条**密技**：

在游戏中按 ENTER 键，再输入

GLITTERING PRIZES 加金、油木

HATCHET 加快伐木

IT IS A GOOD DAY TO DIE 无敌

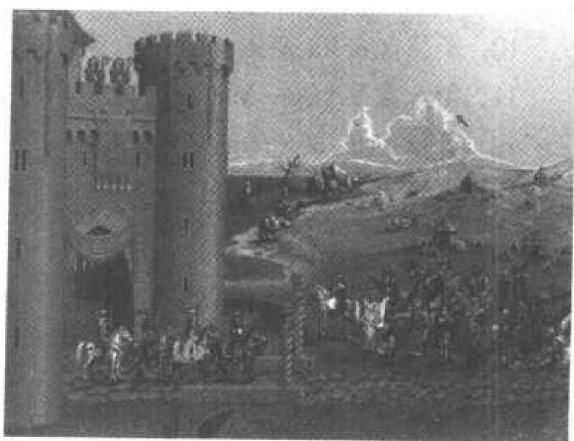
MAKE IT SO 加快建造

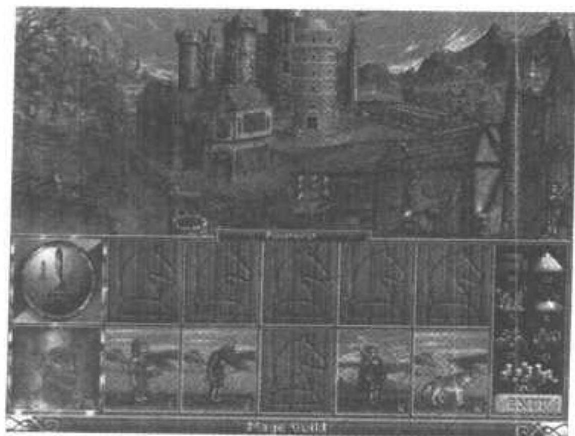
ON SCREEN 显示全地图

VALDEZ 加石油

《魔法门外传——英雄无敌》

以魔法门为名的游戏已出过多个，不过其间差异之大，使玩家们无法相信它们会属于一个系列，不过他们确实都是 New World Computing 公司出品的。这次的《英雄无敌》则是一个 SLG 游戏。





一拿到这个游戏，相信玩家就会为其精美的画面所吸引，640×480×256 的效果果然不同，无论背景和人物都相当精细，平时和战斗中的动画效果也很传神，其音乐制作也不错，和背景结合的很好。

游戏分单人游戏和多人游戏，单人游戏有两种：standard 和 campaign，standard 模式只有一局，可

选择不同的难度，可供新手练习之用，也为高手们提供了创造纪录的目标。campaign 模式则是过关的，每次任务都不相同。多人游戏可在一台机器上进行，也可联机对打。



游戏有多种难度，还可控制电脑的智能程度。游戏有四方可供玩家选择，四方的主要差别在于兵种，不过实力差别并不很大，玩家可根据自己的喜好来选择，等这些选择完毕，接下可就可以正式开始玩了。

游戏每一关开始时只有一个属于己方的城堡和一支由英雄率领的军队。面对大片的未知的领地，当务之急，是先利用仅有的部队探索资源、珍宝，并迅速充实自己，扩大阵容，从而最终击败所有的三个竞争者。



城堡作为玩家的大本营，是发展实力的基础。在城堡内可建筑各种设施，它们有的是魔法的来源，有的是军队的来源，还有其它用途的设施。

城堡共分为四种，城堡中几种设施可提供不同种类的士兵，能力不等，所需材料也不相同。另外在城堡内还可以雇佣英雄，让其带兵做战。每方最多可有八位英雄，各种英雄能力各不相同，要根据需要选择。

每支军队由一名英雄带领，下属可带五个兵种。不过每个兵种数量不限，各方面兵种搭配应尽量合理。一般应有射程远的弓箭兵，还应有飞来飞去机动力很高的飞行兵。另外每种城堡还有一种能力最强的兵种如龙、凤凰等，这种部队能力极强，往往是其他部队所无法抵挡的，应该迅速发展起来。

作战时双方以下属部队交战，双方带军的英雄则处于两边帐蓬之中，一方面发号施令，另一方面也要用各种魔法打击敌人并保护自己的战士。各部队机动力、攻击力也互不相同，要根据实际情况来排兵布阵，这也是玩家最喜欢的吧？由于作战的区域很小，形势十分微妙。特别是实力相当的两只部队，因为排兵布阵和作战指挥的不同，胜负损失往往有天壤之别。一般来说总要先消灭敌人的弓箭手和机动力较强的部队。除了野外与敌英雄战斗，还有攻城战。攻城时，本方要先将城墙打破才能攻入，这往往需要几个回合，而且敌方每一回合，又有守城的弓箭袭击，杀伤不小。最好能有些战斗力较强的飞行部队，速战速决，战斗中可用的魔法很多，根据其名字，就可大概知道用途了，这时也就不多说了，多用魔法往往可以减少许多不必要的伤亡。



除了敌方的部队，还有许多闲散部队分布在大陆的各处，而且他们还往往居于要路不打不行。这些部队有的实力极弱，有的却很强大。如果己方的英雄队伍实力超过对方，并有与敌方相同的兵种或空余的部队空间，则有可能该部队会投降。作战前最好先侦察一下，心里有个数，做到不打无把握之仗。如果眼看战败，也可保留实力逃跑，但这要花钱，士兵越多，钱也越多。



开始时，一边在城堡内修建各种建筑，招兵买马。另一方面要多雇几个英雄，带队出击(不需太强的部队)迅速抢占各种矿山资源，还有各种宝物。修建各种建筑，生产士兵都需要钱财和不同的资源。这些可是发展的基础，等到城堡周围平定，就要派出做战能力较强的英雄去消灭敌方的部队和城堡。虽然每关的任务并不都是消灭竞争者，但将敌人消灭，办起事来也容易些。而且占下敌人的城堡后也可以生产己方没有的兵种，来充实自己的实力。在大陆上还有其它的古迹建筑，一般来说其中都有好东西，能提高部队的指数。但墓地和沉船废墟内有幽灵，很是难缠。己方损失的所有士兵都会变成幽灵，如果不小心带了一队农民去那就……

建筑物介绍

名称	所需金钱	所需矿物	作用
Well	500		每周多产2部队
Tavern	500	5木材	提高士气
Thieves' Guild	750	5木材	提供情报
Shipyard	1000	10木材	造船
Mage Guild	2000	5木材、10金属	提供魔法
Mage Guild	1000	5木材、4水银、5金属、4硫磺、4水晶、4宝石	
Mage Guild	1000	5木材、6水银、5金属、6硫磺、6水晶、6宝石	
Mage Guild	1000	5木材、10水银、5金属、10硫磺、10水晶、10宝石	

各种城堡的兵种及建筑

1. **人类城堡**

	Peasent	Archer	Pikeman	Swordsman	Cavalry	Paladin
攻击技能	1	5	5	7	10	11
防御技能	1	4	2	5	5	9
伤害力	1	2-3	3-4	4-6	5-10	10-20
生命点	1	10	15	25	30	50
速度	慢	慢	中	中	快	快
所需金钱	20	150	200	250	300	600
建筑	Thatched Hut	Archery Range	Black Smith	Armory	Jousting Arena	Cathedral
建设金钱	200	1000	1000	2000	3000	5000
建设矿物			5金属	10木材、10金属	20木材	20木材、20水晶
建设前提		Thatched Hut	Well Thatched Hut	Thatched Hut Tavern	Black Smith Armory	Black Smith Armory

2. 魔鬼城堡

	Goblin	Orc	Wolf	Ogre	Troll	Cyclope
攻击技能	3	3	6	9	10	12
防御技能	1	3	9	9	9	12
伤害力	1 – 2	2 – 3	3 – 5	4 – 6	5 – 7	12 – 24
生命点	3	10	20	40	40	80
速度	中	慢	快	慢	中	中
所需金钱	40	140	200	300	600	750,1 水晶
建筑	Hut	Stick Hut	Den	Adobe	Bridge	Pyramid
建设金钱	300	800	1000	2000	4000	6000
建设矿物		5 木材		10 木材、10 金属	20 金属	20 金属、20 水银
建设前提		Hut	Hut	Hut	Adobe	Bridge

3. 精灵城堡

	Sprite	Dwarf	Elf	Druid	Unicorn	Phoenix
攻击技能	4	6	4	7	10	12
防御技能	2	5	3	5	9	10
伤害力	1 – 2	2 – 4	2 – 3	5 – 8	7 – 14	20 – 40
生命点	2	20	15	25	40	100
速度	中	慢	中	快	中	快
所需金钱	50	200	250	300	500	1500,1 水银
建筑	Tree House	Cottage	Archery Range	Stone Henge	Fenced Meadow	Red Tower
建设金钱	500	1000	1500	2500	3000	10000
建设矿物	5 木材	5 木材		10 水银、10 金属	10 木材、10 钻石	20 金属、20 水银
建设前提		Tavern Tree House	Tree House	Thieves' Guild Archery Range	Stone Henge	Fenced Meadow

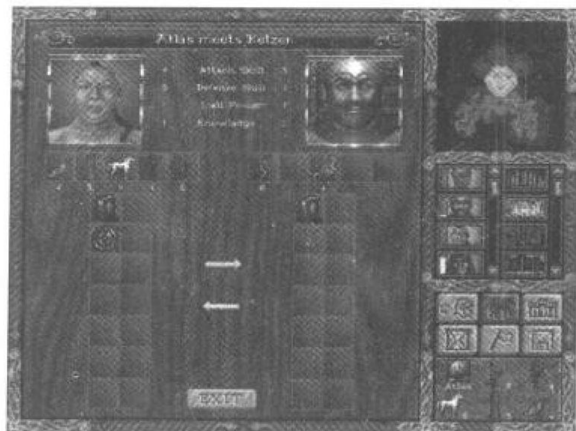
4. 怪兽城堡

	Centaur	Gargoyle	Griffin	Minotaur	Hydra	Dragon
攻击技能	3	4	6	9	8	12
防御技能	1	7	6	8	9	12
伤害力	1－2	2－3	3－5	5－10	6－12	25－50
生命点	5	15	25	35	75	200
速度	中	快	中	中	慢	中
所需金钱	60	200	300	400	800	3000，1 硫磺．
建筑	Cave	Crypt	Nest	Maze	Swamp	Black Tower
建设金钱	500	1000	1500	2500	3000	15000
建设矿物		10 金属		10 钻石	10 硫磺	30 金属、20 硫磺
建设前提		Cave	Cave	Crypt	Nest	Maze Swamp

在地图上的某些地方还可以买到一些特别的部队，比如 Rogues，Nomad，Genies 等等。其中以在 Ancient Lamp 买到的 Genies 最厉害，攻击和防御力都很高，而且有时攻击的时候还可以使敌人的部队减半。在有些关买到 Genies 是扩张势力的捷径。

整个游戏操作很简单，只需一点鼠标，英文注释也很简单，即便是英文不太过关的玩家也不用担心，这可能也是它受欢迎的原因吧。

下面介绍几条**密技**：
695100　强迫胜利
784510　强迫失败
876102　给目前正在行动的英雄所有魔法
200978　提升目前正在行动的英雄经验值
528721　给目前正在行动的英雄十只狮鸠
903396　加一千黄金及一些资源
101495　显示所有地图

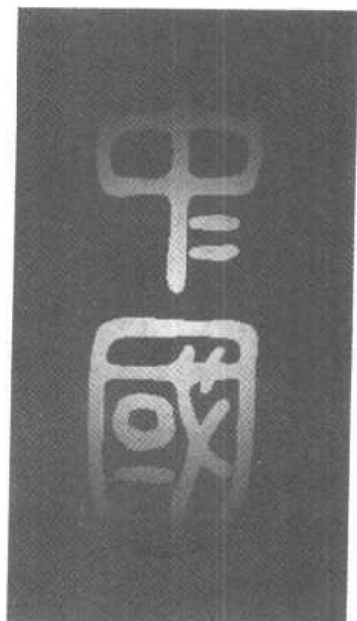


《中　国》

五千年来，勤劳勇敢的中国人民用自己的劳动创造了灿烂无比的文明，成为四大文明古国之一。在这条历史的长河中，人们的智慧，结晶了一个个伟大的发明，使人类从野蛮时代一步步走向文明。而《中国》这个游戏，正是这一光辉历程的完美再现，它讲述了从三皇五帝到明末清初四千多年的中国古代发展史，而玩家则可在这一极大的时间跨度内，在全中国的疆土上，自由地驰骋，实现

自己的梦想。

《中国》这个游戏的画面真是精美得无以伦比。游戏开始的DEMO,展示了历史上著名的事件,如秦始皇统一、三国鼎立。然后展示了从黄帝开始的著名的历史人物及皇帝,每位人物均配有详细的资料说明,看这个DEMO,就象在看一部史书。不用说游戏,就这段40分钟长的历史宝库,就够玩家兴奋一阵子了。



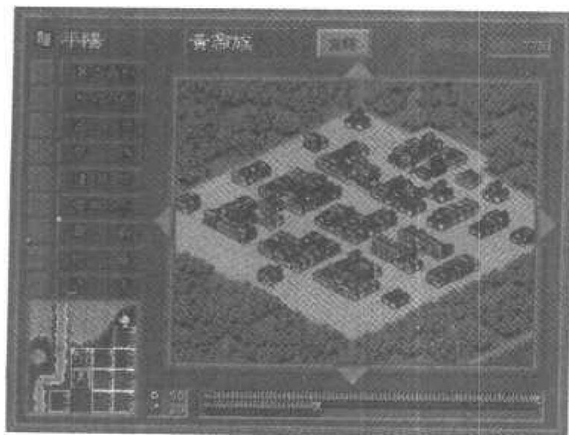
现在玩家可以进入中国的历史了。你可以完全按照历史来进行,也可以选择假想模式让秦始皇和努尔哈赤一起作战。最初的发展是比较简单,比较快速的,玩家从一队小小的移民群开始,需要不断地移动、探索。最初地图是全黑的,随着移民群的前进逐渐地显露出来,这和《沙丘》系列相仿。终于,移民群找到了一块土肥水美的地方,定居了下来,于是,一个国家就建立了起来。



定居只是一个阶段的结束,另一个阶段的开始。这时,玩家应该考虑自己国家的发展战略了。是视科学技术为第一生产力呢?还是穷兵黩武,勇猛征战呢?当然,发展科学技术总是第一位。在初期,地广人稀,只有少量野蛮人会来袭击,所以只需少量军队即可守住城。这时,应全力发展科技,争取获得领先于当时的科学技术,因为越先进的科学力量,会使你拥有越优良的兵种。

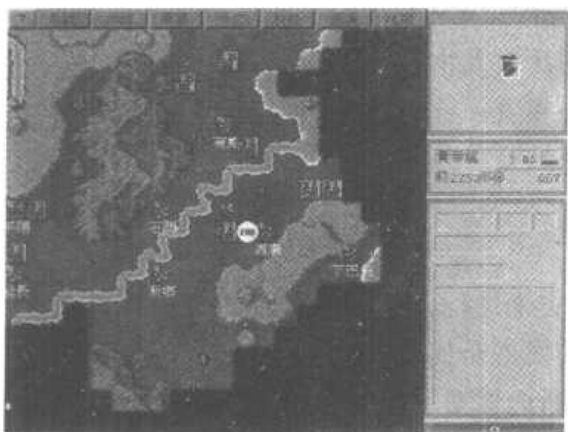


铁刀、铜剑毕竟不是木棍所能比的,要想知道所有的科技发展线索,游戏中备有科技全图供检索。同时,城市的建设也是十分必要的,城市是发展科技、制造部队、收入金钱的基本单位,建设好城市,使其人口不断增加,其等级则会按部落、村落分等级逐渐上升,收入也同时增加。在军队方面,初期战事不多,应大力制造移民群,向四周开辟天地,遇到合适的地方,可进行定居。一些地方粮食、畜牧业、矿藏等比较丰富,这会在地图上显示出来。定居当然首选鱼米之乡了。不断地定居,建造新城,可使你的国土稳步扩大,科技发展速度加快,国力更加强盛。每个城市需要驻扎一些军队,在城中驻扎军队可承受几倍于己方的敌人进攻,当然,也可以派出军队去侵犯别国领土。军队最好保持最先进的兵种,制造出了先进的兵种,应立刻把落伍的兵种解散掉。



到了中期,玩家应该已经有了一大片国土,一定数量的城市。这时,科技发展仍然应当放在首

位　在城市建设方面,提高福利方面的资金比例是必要的,特别是在战争中新打下的城市。这样才能确保其忠诚,不致背叛。这时候,可以让一些城市全力发展科技,另一些全力从事生产。各个城市最好进行直辖,而不要让其自治,因为如果自治,不仅生产一团糟不说,而且老是生产出一些已经落伍的部队,让人气愤不已。在军队方面,移民群也应大量生产。不过移民群的工作已经不只是探险和定居了。在自己的国土内部,应该派大量的移民群从事修路和灌溉工作。在修出的道路上,军队的移动能大大加快,在各种地形都可以造路。在平地上造路当然又简单又快,在河流上可以架桥,不过需要桥梁技术。在山地上造路要花费大量的时间,玩家如有兴趣,不妨体验一下"蜀道难"的滋味。灌溉可以增加城市的收入,在城市的周围可以形成一大片灌溉网,又实用又漂亮。制造出了骑兵,可以让骑兵去探险,因为移民群机动力低,又禁不住打击,只能跟在骑兵之后,寻找适合定居点,这个时期,如果选择的是历史型,则一般会遇上诸如五代、十国等大动乱时期,皇帝层出不穷,让人手忙脚乱,而且往往一个新的比较强的皇帝出现,如辽、宋等朝代,玩家的一些忠诚度不高的城市就会归附过去,如果城里驻有精良的部队,将是一件很痛苦的事,所以,最好在将出现新的朝代之前,将城里的驻留部队解除。同时,对敌人一定不要客气,要不断地派出部队去进攻,最好是用骑兵、铁炮等先进兵器,使节团也是一个很重要的部队,他的机动力高,而且可以收买敌人的东西,不论是部队或城市,不过其战斗力奇弱,所以使节团每次行动都要保证不会进入到敌军行动范围之内。







到了后期,玩家的中国版图恐怕已经全部开发出来了吧!领土内已经有很多大型的城市,军队也是多如牛毛了吧!但是科技仍然不能放弃,对于人口已经到了极限的城市,为了不使其人口下降,应该把福利提到最高,其它全部停止,只等收钱就行了。发展科技,制造部队的任务,就落在中小城市身上了。这时新出的朝代应该比较少了,所以应派出大批军队,疯狂地扫荡。同时,让移民群全力灌溉和修路,把你的中国地图,变得更漂亮一些吧,还可以造出船队,登陆日本、东南亚,做一做殖民者。

《中国》时间跨度大,游戏中的时间间隔也不是固定的,开始的时候时间过得快,一晃就是几百年,到了后来,就变得比较慢了,特别是到了中后期,军队数量多了,而每一回合又要所有的部队挨个行动,游戏的进程大大受到影响,变得十分缓慢,玩家最好是让完成了任务的部队立即解甲归田,只保留少而精的部队在外行动,这样可使进程加快一些。

对于别的国家,可以采用远交近攻的战略。近在咫尺的国家应该迅速消灭,解除后顾之忧。对于距离比较远的国家可以结成同盟,结盟之后,可以互相交换科技发明,从而省下自己发展科技的

时间,当然,如果玩家的远征军遇上了弱小的国家,也可将其打下来。

在山地、旷野地区,经常会出现一些"野蛮人",他们的军备水平极高,不过战斗力却不强,只要让少量的部队守住要地以防不测,特别要防备他们第一轮攻击就吃掉了你的城市(因为玩家可在下回合在城市中制造出部队来)。

《中国》的优点大家有目共睹,如画面精美,方式新颖等等,但它也有两大**缺点**:

1、游戏太繁琐:每一回合,玩家要给所有的部队下指令,后期部队多了的情况下,打一个回合甚至要费几十分钟的时间。所以在后期限制部队生产的数量是很有必要的。而对于城市,玩家不但要下达资金分配,购买建筑的指令,而且还得随时注意,哪些城市生产出现了赤字,哪些城市人口下降了等等。虽然可以让其自治,不过自治的效果实在很差,最后还得玩家亲自动手调整。

2.游戏中的 BUG 太多:《中国》可能是笔者所见的游戏中 BUG 最多的。经常在玩着玩着鼠标就不动了,或者图像一阵乱扭动,死机的情况太频繁,往往让一个使节团去探查敌国城市的情况就会导致死机。笔者认为,让游戏出现这么多 BUG 是一种不负责的行为,制作商完全有能力进行更广泛的测试,消除程序上的毛病。让中国的玩家玩到一个完美的《中国》岂不更好?

《银河英雄传说 4.EX》

玩过《银河英雄传说 3》的玩家可能对它还有很深的印象,当初这个游戏以它新颖的战斗方式和故事情节吸引了不少人。不过总的来说,整个游戏的设计稍显单薄,还称不上是一个经典游戏,而《银河英雄传说 4》的推出弥补了三代的不足,将这个游戏推向了一个新的高度,使之足以与一些大家心目中的经典相媲美。



比较这两代游戏可以发现其中的区别:

1.四代扩大了时间跨度,比三代的年代几乎大了一倍。

2.有更多的提督可供玩家选择而不仅限于两位主角。

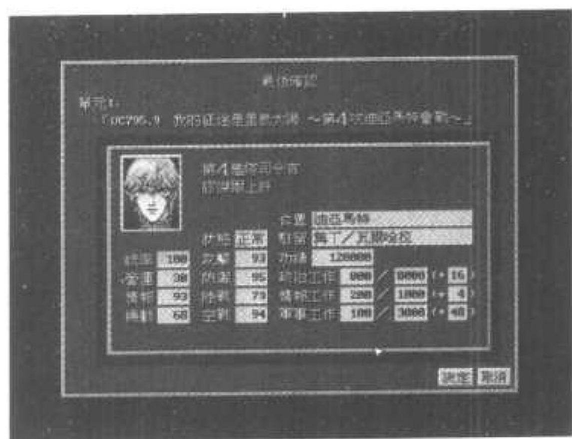
3.玩家所扮演的提督最初一般只是一支舰队的司令而不是象三代一样大权总揽,在战斗中也只能控制自身的舰队。只能提出建议而且总司令还未必会采纳,作战比起三代可以控制每支舰队来说难了很多。



4.舰船的能力和一代相比有很大变化,玩过三代的玩家刚开始可能不大适应,巡航舰(C)不再有一次打掉一支舰队的能力,而驱逐舰(D)的防御力更是弱的可怜,航母(A)的能力有所保留,但还是降低了一些,相反战舰(B、H)的能力提高了不少,可说是战斗中的主力。

5.四代中增加了不少情节,它们可以随着游戏的进展在一定的时间发生。这些都增加了游戏的趣味性。

简单介绍《银英传 4》

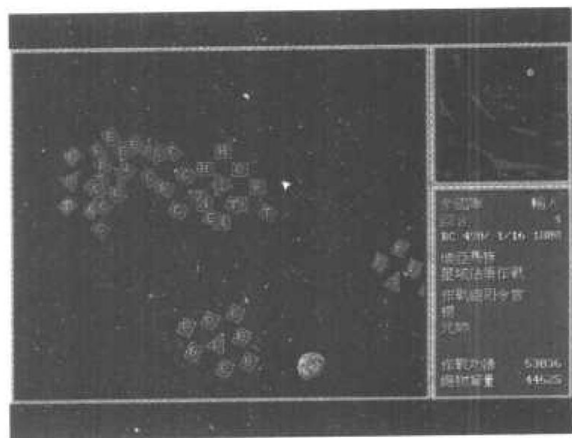


在游戏开始时，玩家可以选择所提供的几个年代中的任一个，并选择帝国或同盟中的某一提督做为自己扮演的角色开始游戏。在这里有两个人的能力较高——那就是本游戏的两位主角——罗严克拉姆和杨威利，分属帝国和同盟两方。罗严克拉姆在最初的年代以谬杰尔的名字出现，而最初的几个年代是没有杨威利的，要在奇袭伊谢尔伦的战役中第一次以舰队司令的身份出现。他们的各项指数较高，也较吸引人。至于其它一些比较有名的提督将在后面给以简单介绍，当然还有各个时代的情况。

整个游戏画面分为两种，一种是内政画面，一种是战斗画面。在内政画面中，屏幕右下方是各种指令，可以选择指令并向上级提出建议，当然如果你担任帝国的长官，就相当于发布各项命令。大多数指令都是一目了然的，玩家试几次就明白了。

几个特殊指令

1. **探听情报**：得到敌方目前各行星及舰队分布的情况。条件：情报官情报工作值 1000 以上。



2. **军事政变**：发动政变，如成功则可为最高长官，当然要自己领导政变而不是参加政变。条件：本舰队政治工作担当官政治工作为 8000。

3. **内政官担当**：任命某个行星的内政官，当内政官政治在 1000 以上可命令其进行治安回复。

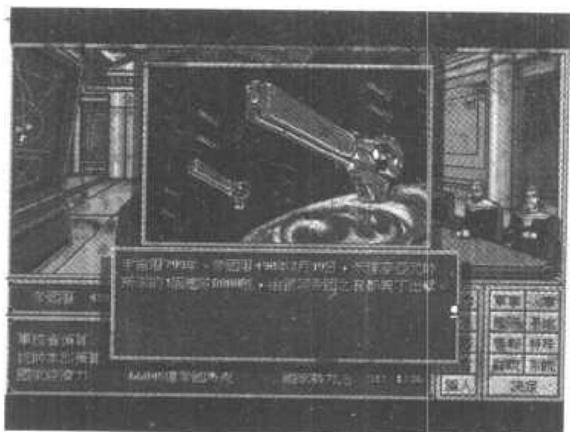
舰船资料可在情报项中查到。玩家可自行比较舰只的优劣。不过以笔者的经验，对于帝国，战舰(B)的攻击力和防御力都是一流的，而驱逐舰(D)则不堪一击，航母(A)和巡航舰(C)的能力一般；而同盟的战舰相对帝国差别不大，高速战舰(H)水平不错，航母(A)力量相当强大，冲入敌群能给敌人以毁灭性打击，其防御力也强过帝国方的航母。至于后勤舰只双方差别不大，基本上不堪一击，但在战斗中仍能发挥重要的作用。笔者在此也不罗嗦，玩友们经过几次战役就会有比较了。



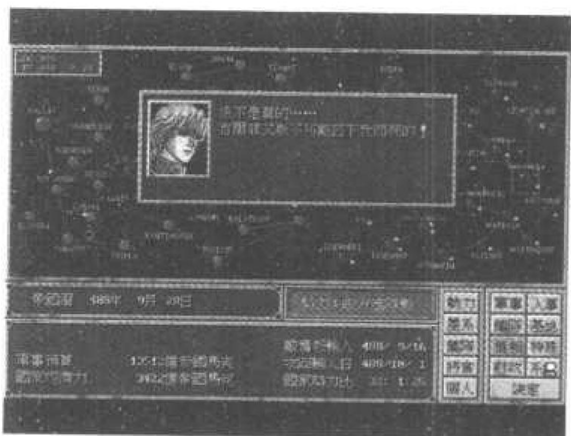
战斗策略

不论玩家在游戏中扮演什么角色在战斗时只能指挥自己的舰队，如果本次战斗是总司令，还可以给其他舰队下达命令，但无法直接控制。这是与三代不同之处，也

增加了作战的难度。下面介绍一些作战的策略。



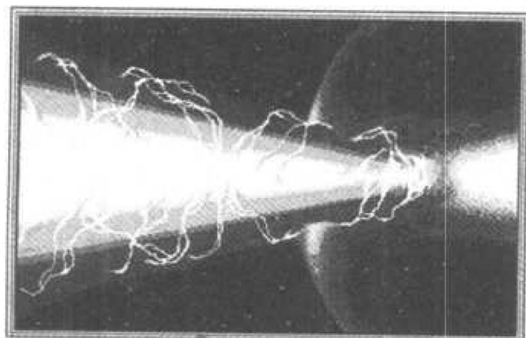
做战中应首先抢占有利的位置，敌人的背后防御最为薄弱，可用通讯干扰使敌人无法发现，再绕到敌后，如占据好位置则应立刻开始全力攻击，争取一开始便重创敌军。首先应歼灭敌人舰队中的航母和战舰。接下来就要从背后冲上去，缠住敌人，使之无法转身。这样用不了几个回合，敌人便可被歼灭，而若舰队中航母较多，则干脆冲入敌群，管保把敌人炸得心惊胆战（别忘了让舰载艇出击）。全力出击会消耗大量士气，而当士气降到一定程度以后，则无法战斗，这时或者鼓舞一下或者待命来恢复士气，总之是尽量在短时间内给敌方以重创，不给敌人以喘息之机，另外要远离敌方星球避免无谓的损失。



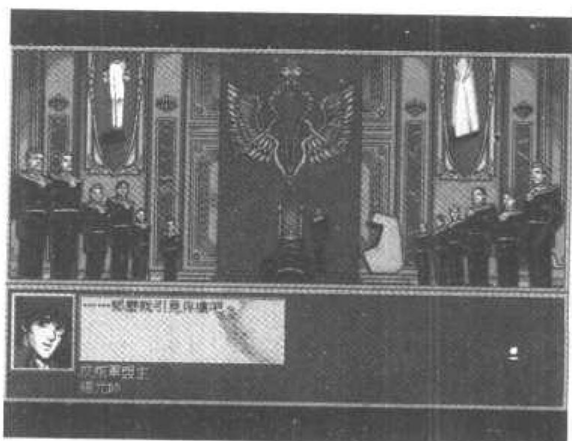
笔者在玩这个游戏时，从各个时代选了许多提督均通关，多少积累了些经验，现举出与玩友们交流：

1. 本游戏进展的关键在于提高自身的功绩，而提高功绩的最快的办法就是占领行星，最好多提议派自己一只舰队去占领一些无舰队防守的星系。在占领时带两只突袭登陆舰队，采用陆战队出击的办法效果较好，不要用无限制轰炸，这样得到的功绩极少，只要多占几个星系，功绩便会直线上升。

2. 整个舰队的指数不只由舰队司令决定，还包括副官的指数，所以如果某项指数较低，一定要找个此项指数较高的提督做副官，如初期谬杰尔机动力较低，巴尔豪萨就是个很好的选择。



3. 当小舰队做战时，战舰的优势极明显，绕到敌人的后方（任何舰队其后部防御力都只有前部的 1/4 左右），几次即可将敌歼灭。若双方大舰队混战航母的威力就显现出来，舰队中航母数量越多效果越明显，它可对一定范围内的每一舰只均加以轰炸，有一支舰队消灭十支舰队的巨大威力。

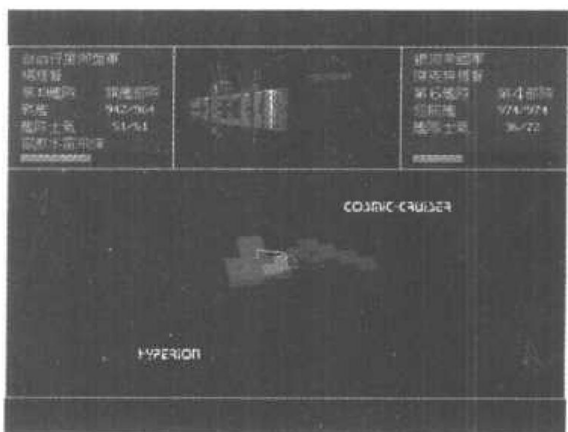


4. 集中精力打掉名将，对于双方都有一些水平较高的提督，先将之歼灭才能保证自身舰队不受较大损失，如能将之击毙更是一劳永逸。

5. 叛变是达到顶峰的必经之路，在邀请别人加入叛变的时候，如果找那些功绩高于自己的，则胜利果实就变成别人的了，不过成功之后会被晋升为元帅，得到1000000的功绩。政变成功最简捷的途径就是设法将未来的讨叛军总司令的部队改编，让他只带一个驱逐舰(D)，这样，只须选择他所在星球发动政变，并将其摧毁，

政变就成功了，这简直是轻而易举。

6. 在政变过程中，政变两方任一只舰队（除政变首领及讨叛军总司令外）如被击毁而司令官和至少一位副官未死，则该司令官及其副官即可能流亡到另一方去（如其原为同盟提督，则流亡到帝国），并会为其收留，不过功绩减半。笔者曾在一次政变中（扮演米达麦亚）将罗严克拉姆击毁，使其流亡到同盟又故意使自己被击毁同样流亡到同盟，接下来就率领罗和杨两位主角南征北战。



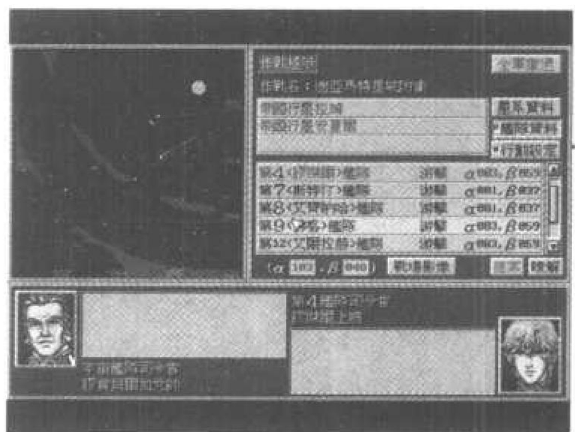
7. 主角罗严克拉姆有位好友吉尔菲亚斯，以他的副官的身份出现，后来成了他的左右手。若吉尔菲亚斯在战斗中身亡，则会出现一小段隐藏情节，这时笔者就不多说，请玩家自己试一下，这个情节发生后的结果是罗严克拉姆所有的指数均增长 20 点，一个超人诞生了。

8. 第一年代里罗的名字叫做谬杰尔，他为什么改名，这在原著里还有一段小故事。在这里笔者也不多说，只要玩家在功绩达到一级上将的时候回到瓦尔哈拉——帝国的主星系去接受封赏就可改名了。

9. 游戏中由于舰队迅速增加，各种消耗增多很可能过不多久就会出现财政赤字，这时候决不能让舰队出击，那样士气值会迅速下降，但却是输送的好机会，因为财政不会出现负增长的。

10. 游戏中各个星系的情况不同，其中有一种行星称为要塞，防御力和攻击力都相当高，如伊谢尔伦，攻打要塞可以用突袭的方式，当本舰队的军事工作担当官的军事工作值达到 4000，即可采用突袭了。

上面是游戏中的一点小经验供各位玩家参考。



各年代情况介绍

1. 我的征途是星辰大海

这个年代中，谬杰尔已经是帝国的上将，统率一支舰队，而杨威利还只是一名参谋。帝国同盟双方正在进行第四次迪亚马特会战，势均力敌，谁会取得最后的胜利呢？

2. 在永恒的黑夜之中

亚斯提会战，但帝国方的主帅已由昏庸无能的谬肯贝尔加变为罗严克拉姆，原著中罗在此役中以弱胜强，给同盟以重创，不知玩家是否也能做到。不过在原著中，杨也是在这次战役中初试身手。游戏中则没有这个情节。

3. 第 13 舰队诞生

杨威利出场，部下均是同盟的精华，奇袭伊谢尔伦则是杨最辉煌的战绩。同盟也因此占据了主动。

4. 愁雨欲来

打开了伊谢尔伦这个门户，同盟军长驱直入，不过这却成了同盟失败的开始。漫长的战线使得运输加倍困难，而帝国军在罗的指挥下正是采用诱敌深入的战术。

5.死线

同盟死守伊谢尔伦,希望能借助雷神之锤阻挡帝国军的追击。

6.黄金树倒下

布朗胥百克元帅发动政变,使帝国专注于平叛,无心对外作战,不过罗严克拉姆却就此登上高位。此时的同盟也不轻松,不久以后格林希尔上将的叛变也使其实力削弱不少。

7.要塞对要塞

秃鹰之城对伊谢尔伦,虽然最后失败,但伊谢尔伦也遭受重创,双方仍在对峙。

8.最终号角响起

也称作诸神的黄昏,罗严克拉姆佯攻伊谢尔伦,却在费沙打开通道,直入同盟腹地,同盟在帝国的进攻下节节败退。

9.双头之蛇

经过兰提马利欧之役,同盟已回天无术,帝国多路并进,但在杨的游击战术打击下损失不小。

10.皇帝万岁

罗以自身为诱饵,与杨在巴米利恩进行最后的决战,这对双方都是一个机会。

各个年代势力对比均有差别,不过一般来说,只要所选人物指数还可以,任一方均有机会获胜,其中奥妙玩家自可在游戏中体会到。

将领素质总的来说帝国水平较高,名将云集,而同盟则稍差一些但平均指数也还过得去。

下面介绍几名优秀的将领

帝国:

罗严克拉姆:主角之一,通过自己的努力,位极人臣,也许是无数后来人的偶像。

吉尔菲亚斯:罗的好友和得力助手,后因梅尔卡兹叛乱阵亡;

米达麦亚 :"疾风之狼",帝国双璧之一,机动力无与伦比,为罗所救,所以对罗极为忠心;

罗严塔尔 :"金眼妖瞳",帝国双璧之一,米达麦亚好友;

另外还有攻击力极强的毕典菲尔特、防御力为100的"铁壁"缪拉以及瓦列、鲁兹均是不错的人才。

同盟:

杨:主角之一,因其在几次战役中的杰出表现被称为"不败的杨"、"魔术师杨",一直是同盟的英雄,虽然厌恶战争,却身不由己;

伍兰夫:同盟中少有的出色将领,可惜很早就阵亡了;

亚典波罗:杨威利的学弟,后起之秀,只是官衔一直较低;

比克古:同盟早期的优秀战将之一,能力远强于同辈。

《银河英雄传说》小说本身就很精彩,而游戏也毫不逊色,希望玩友们能象莱因哈特所说的那样:"把星星握在手中"。

《炎龙骑士团 2》

汉堂出品的《炎龙骑士团 2》是一款极优秀的 SLG 游戏。它粗犷的画风，精美的动画，鲜明的人物，多级式发展的剧情及多种结局将玩家带入了那个剑与魔法的世界，令人爱不释手。与同类作品《天使帝国》系列相比，《炎龙骑士团 2》显得更加豪迈，更加气势磅薄。以下就其各方面特点一一作评述。



剧情

国王的义子索尔是一个热爱剑术，向往自由的人。一天，他与好友亚雷斯去山上练剑，不料碰上了昏迷不醒的小姐悠妮，且失去了记忆，同时还有威武雄壮的机器人盖亚。为了护送悠妮回家，索尔王子从此展开了轰轰烈烈的冒险征途。经过一场又一场无休止的战斗，一个又一个忠实勇猛的伙伴加入到队伍中，索尔和悠妮的感情也逐渐地增加……可是，当最后的战斗拉上帷幕时，悠妮却将离索尔而走，索尔难道就这样让悠妮离去么？战斗就这样结束了么？……

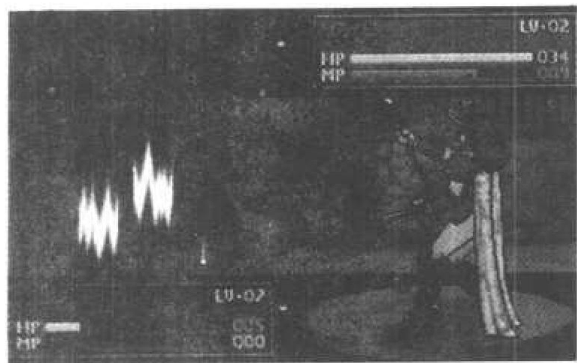


有人说，在《炎 2》这种 SLG 中，剧情丝毫无关紧要，只要看清了胜利条件，飞快地按 SPACE，不停的战斗就行了。笔者认为如果连《炎 2》这样精彩的剧情也不看的话，简直是一大损失。而其中符合人物身份，充满幽默的对话看了更是一种享受，而最后的不同结局更是使人着迷，让人玩味不已。



人物

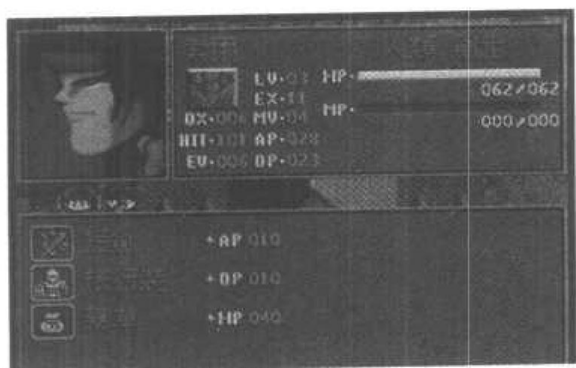
《炎 2》中的人物，个个性格鲜明，在造型上，每人的服饰均不同，攻击的招式也没有雷同，而转职之后，装扮、招式又有了新的变化。随着战斗的进行，将有许多伙伴加入，玩家尽可选择自己喜爱的人物进行战斗，笔者最喜爱的人物是希莉亚公主，她的美丽、刁蛮、勇敢都是笔者的最爱。而主角索尔则是正义和勇敢的象征，每战都是身先士卒，令敌人望风披靡。女主角悠妮最后无畏地献身，为了胜利和使命而勇敢地放弃了爱，更是令人钦佩。人物设计的成功可说正是此游戏的成功之一。





职业

职业和转职的设计是此类游戏中必不可少的。《炎2》中的职业大体分为剑士、战士、骑士、弓兵、法师、僧侣等几个系，职业分为两个等级，第一等级的职业升到20级以上就可转职为第二等级。每一等级最多可升至40级，只有机器人例外(可到99级)．各种职业的人物在攻击力、防御力、魔法、机动力等各方面均不一样，而且有的人带上一定道具再进行转职可转为不同的职业。

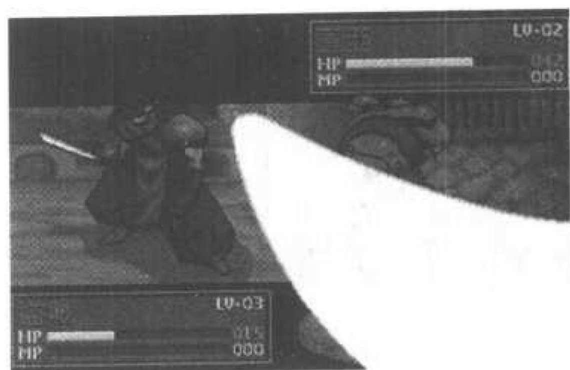


系统

游戏的界面比较友好，特别是关与关之间的休息营地，出现了一幅幅交叉的立体场景，道具店、武器店、教会(进行转职及复活)、酒店(SAVE/LOAD)，活生生地出现在眼前，使人倍感亲切。进入某处，还利用了放大缩小机能，使气势更加恢宏。

战斗

战斗是本游戏的主要部分，每场战役最多可带十五个人出场(索尔必须出场)。如果人多了就只能选择了。战斗中的指令都用图标表示，使人一目了然。四个图标分别为攻击、魔法、道具及休息。如果在无人处按空格，会弹出另外四个图标，包括各种系统设定。人物行动没有先后之分，由玩家自己决定，中途按ESC键，会自动跳到下一个未行动的人物。这些设计都大大地方便了玩家的操作。战斗采用回合制，每一回合的开始(所有人物均未行动之前)可以记录战况。记录的战况可在游戏中读出，也可以在游戏标题画面选CONTINUE读出。战场上有许多宝箱，还有一些地方藏有秘宝——有些秘宝是非常重要的，关系到以后的情节。

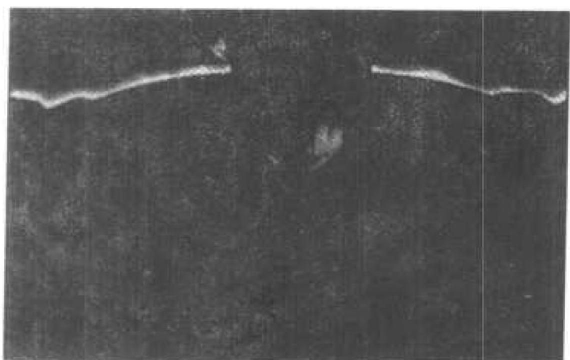


魔法系统已经比较完善，在战斗中一定要在原地不移动才能使出魔法。魔法种类繁多，攻击类魔法有火系、雷系。最高级的分别是天火术和神雷术(大法师可学会)。回复系的最高级为神恩术。还有召唤师专用的风妖精、灼天使、破坏神、暗邪鬼等强力魔法，另外还有中毒、麻痹、咒杀、传送术等也很有用。

战斗中不同的人物，即使同一职业，攻击的招式也是不一样的，战斗动画可以说是此游戏做得最好的地方。各个人物出招动作极为潇洒，使人赏心悦目。弓兵系的人物攻击时，还增加了画面交替，极富临场感。最激动人心的是当转职后，有的人会学会必杀技，而且各人的必杀技均不同。如剑圣索尔的破龙击、铁诺的炽焰刀等等。这些必杀技动作漂亮，而且威力极为惊人，在战斗中使用会给敌人重创。

下面给出一些重点关的提示

1、第六章时，如果拖过了十五个回合，莱汀会带着一群10级的骑士参战，极难对付，笔者也只有一次倾全力消灭了莱汀一人，而其他同伴皆丧生。



2、第七章，如在第十回合之前冲过战场的三分之二，会有一名武斗家凯莉出现。如过关后她未死，则可以加入我方。

3、第十三章，让索尔移到右上角的一间帐蓬门口，会有一个长老交给索尔“勇者徽章”，索尔可凭此转职为英雄。

4、第十五章，左上方有一片水域，其中有一块地方中间有一个亮点（稍微观察仔细点就可发现），让一个会飞的人过去可拿到“精灵契印”，悠妮可凭此转职为招唤师。



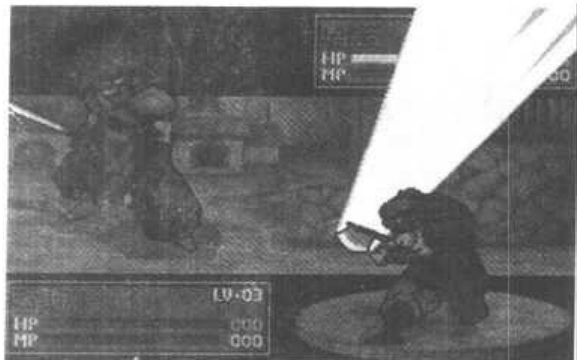
5、第十六章，索尔的HP值在320以上，蜜蒂的八人军队损失不要超过50%，且在十八个回合内结束战斗，剑圣蜜蒂就会加入。

6、第二十章，右上方有一名狂战士，杀掉他后在他站的地方休息，可得到“暗之眼”。

7、第二十一间，将五颗魔眼宝石和黄金徽章带出来、希尔法师会将它们做成“天空之轮”。

8、第二十六章，左下方的机器人可用第十七章拿到的“控制枢”修好，它会加入我方队伍。

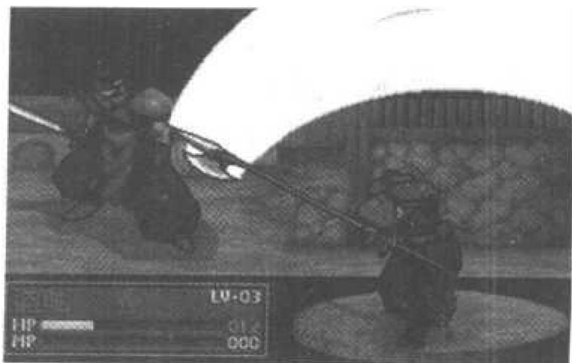
9、最后的战役如持有“天空之轮”的话，还可跟随悠妮，进行三关的战斗。



关于升级

升级在本游戏中是很重要的，如果不想使用工具进行修改，不妨看看笔者的一些经验：

玛琳、索菲亚等具有回复魔法的人升级是很容易的，也是最快的，使用回复魔法所得的经验值是和回复的点数有关的，不妨将受重伤的人集中到一块使用魔法。如果敌方有魔法师（火系、雷系魔法），不妨每次将五个体力足够的人移成一个十字，让其使用魔法，然后再给他们回复，一般每次可以得八九十点经验值，对于有些关底首领，可以卸下伙伴的武器、防具，送给首领打，再回复（这样对方首领不会被还击打死）。至于到后来，学成了再生术、神恩术时升级就更容易了。在战争的初期，让她们升级也是很有好处的，因为到了三十多级，会学成“传送术”（一种空间魔法，能将同伴传送到任何地方），这样，冰原之战中右下角宝箱内的“领悟之书”及最后的“炎龙剑”才有取到的可能。



一般人升级较困难一些。在每关大家都会购进一些更精良的武器，但不妨将以前的弱武器也保存下来。在战场上，用弱小的武器去攻击敌人，造成敌人的损失会较小，可以得到更多的经验值。因为如果等级比敌人高，打死他所得的经验值较少，所以每次要打死敌人时，派等级比他低的人去打，会得到更多的经验值。主动攻击

所能得到的最大经验值是 99 点,所以在对付敌人大头目时,应该避免直接攻击,而是通过反击将将其打死,这样得的经验值会突破 99 点,甚至达 200 多点(升两级!)

下面给出一些应好好培养的人

1、索尔:主角,各方面较平均,使其强大而保全其生命是第一重要。转职为剑圣可学会“破龙击”,威力极大,转职为英雄,则可学会很多魔法。

2、亚雷斯:是骑士中机动力最高的。

3、莱汀:是骑士中攻击力最高的。

4、悠妮:魔法多而强大,可转职为传说中的究极魔法职业——召唤师。

5、盖亚:等级不受限,攻击力是最高的(升至 80 多级时,就已达到了???)。

6、哈洛,哈瓦特:哈洛的攻击力可以说是仅次于盖亚,而哈瓦特的生命值极高,防御力也强,两个转职为魔战士后,可学会“再生术”,长级变得极容易。

7、希莉亚:最强的弓兵。

8、玛琳,索菲亚:如前所述,极有用的魔法师。

掌握了升级的方法,就可以将所有喜爱的人都培养到 40 级再让其转职。这比 20 级就转职能具有更强的能力。这样,玩家会发现,战争中加入的同伴如果一出来就已经是第二等级职业的人了(如剑圣、龙骑士)他们的能力会比你培养的人低得多(大概他们是上了 20 级就转职的吧)所以,笔者所常用的人,大都是一开始就跟随索尔的“老将”。

最后,一些注意及秘密

1、转为特殊职业如下:

索尔带勇者徽章→英雄
悠妮带精灵契印→召唤师
战士带白金徽章→魔战士
骑士带飞龙卵→龙骑士
弓兵带心眼之书→神射手
武斗家带领悟之书→武圣

2、神秘商店,每关休息处均有神秘商店,可买到很多意想不到的好东西如白金徽章、风精之羽等等。进入的方法如下:

酒店→武器店→出口→道具店→教会
SHIFT→CTRL→ALT
F1→F2→……F12
反复循环。

举例如下:第 2 关:在酒店处,按 SHIFT + F1
第 3 关:在武器店处,按 CTRL + F2
第 4 关:在出口处,按 ALT + F3
……

反复下去,可进入每关的神秘商店。

《运镖天下》

经常看武侠的玩友们对镖局和镖师这些名称并不陌生。古时各处道路并不发达，交通工具落后再加上各处盗贼割据，山野中虎狼出没，对于商旅之人，长途跋涉，运送贵重物品实在是件不安全的事。这种情况下镖局这个行当也应运而生了。镖师们替人护送物品，提供安全保障。不过，他们为此也要跋山涉水、风餐露宿，如有强盗打劫，野兽袭击，也只能挺身而出。这样伤亡自然无法避免，可以说镖师实在是种很危险的职业。光谱咨询出品的《运镖天下》就给玩家提供了这样的一个机会，经营一个镖局，使之发展壮大，并最终挤垮其它镖局，成为天下第一镖局。



最初玩家可以从四家镖局中选择一个来开始，不过不论取哪个镖局，每局的地图基本都一样，没有什么差别。游戏最初玩家只有一个总局，手下也只有四名镖师。首要的任务当然是招兵买马，建立分局这样才有生意上门。在做这些之前，先要将时间暂停，才不会浪费时间。先选择离总局最近的一个村子建下一个分局，再买几十匹马。马可以大大加快队伍的脚程。接下来就要招兵了。镖师是这个游戏中的决定力量。下面仔细说说选择镖师的方法，镖师按等级高低可分为青龙、黄豹、赤狮、白虎、黑凤五级。最初玩家只能招聘到等级较低的镖师，镖师有很多项指数，其中比较关键的是体力和移动力。这在作战过程能明显地感觉到，所以笔者建议玩家在挑选镖师时首先看其体力，若体力太低最好将之舍弃。在运镖和作战过程中，镖师会得到经验，经验积累到一定程度便可以升级了，玩家别忘了给刚升完级的镖师长薪，否则他们的忠诚度会变得极低，说不定几天以后就逃跑了。等这一切都准备就绪了，就可以等着生意上门了。

笔者在玩的过程中也积累了点经验，现写出和玩友探讨

1、如果运镖的路上有土匪窝，最好去“上贡”，否则的话每次都被人打劫可不舒服，笔者的经验是每两个月送去 1 万就没什么事了。官府也可以送钱免得它找麻烦。

2、不妨多给点薪水，将镖师的信赖度保持在 100，可省不少麻烦。

3、当镖局形势已经稳定，手下又有了一批青龙镖师，就应该派他们出去打劫别的镖局了（这是不是不正当竞争？）。这也是到达“天下第一镖局”的必由之路。只要把他们派到别的镖局护镖路上埋伏就可以了。至于作战就是各位玩家的拿手好戏，不须笔者多说了。

4、钱庄是游戏提供的一个选项，如果游戏正常发展，一般玩家不需要借钱，如果手头真不方便这也是可以考虑的。

5、建分局要慎重，一方面要选好地点，另一方面是个数。以笔者的经验，分局数不要过多，一般说两个就足够了。其实只有一个分局就可以了，多了还经常照顾不过来。将之委任，它又不会自己好好经营，经常不知不觉已经亏了几十万。每个分局如果连续几个月帐面赤字就会倒闭，所以还是

少建几个分局为妙。

6、玩家在玩的过程中可能会发现这样的情况，每个月上半月往往生意较多可是下半月却几乎没有生意上门，笔者提供一个小窍门，每到月中14或15号，就存档再选择重新开始，读取刚才的存档，这样下半月也一样门庭若市。这样不过几年就可以积累大量资本。(当然不如游戏克星见效快)。

7、挖角是削弱其它镖局的重要手段。尤其是为了打劫的可靠性，最好将对方的高级别的镖师都挖过来，这样才万无一失，还可壮大我方实力。

以上只是笔者在玩的过程中积累的一点经验，总的来说《运镖天下》还是个不错的游戏，玩友们不妨一试，相信会有新的发现期待着你们。

注：本游戏对打开文件数有要求：FILES > = 30

《兽乡之守护者》

在一个不知名的世界中，居住着各种各样的兽人种族，它们具有兽化能力，可以变身为各种野兽，他们还会使用各种魔法。在古老的传说中，兽人都是由敦萝——这位无所不能的神所创造的，所有的兽人都对敦萝神有着无限的崇拜。

直到有一天，神虎族的仙导师帕迪欧来到鹫羽族的村中布道。遇见一位自称茹西的鹫羽族的女子，她同时带来了一块神秘的金属板，为了解开金属板之谜，冒险就此展开了。随着情节的不断进展，你会沉迷于对兽人族的历史和未来的思考之中，你会由于一个伙伴的加入而欣喜，会由于一个伙伴的死亡而悲痛，会对一个个疑问的解答而恍然大悟。中途在船上救出的会使火魔法的少女到底是什么身份？而敦萝神的真正面目又是什么？为了解开最后的谜底，随着主人公一块儿去探险吧！

本作不但情节曲折新颖，在作战手法上也与普通游戏不同，主要的战斗场景类似于一般的战棋游戏，但是采用了“行动点数”来控制人物的行动，只要行动力足够，就可以使用魔法，或者进行移动、攻击……，而攻击、魔法等等都会消耗一定的行动值，行动值只能通过休息得到补充。此外，如果有足够的行动值，还可以使用特技。角色体力耗光并不会立即死亡，而是象尸体一样倒在地上，还可以通过“复活”的技能将其救活。此外，人物的方向在本作中也是很要紧的。从正面和背后进攻，效果将大不一样。

由于游戏中的人物都是兽人种族，所以兽化就成为了提高能力，打击敌人的有效手段。每位角色都有自己的属性，由于属性的不同，变身的时机也有所不同。变为野兽后的能力与变化前大不相同，战斗力往往是大增，不过这时它们往往不能用魔法对其恢复体力。战斗时最吸引人的是不同的角色都会在攻击，防御时说出一些极富个性的话来，甚至“急急如律令”之类咒语也会被某人说出来。在战斗进行的开始可以存档，在战斗中则不行，不过战斗中可以选择退出游戏，这时，游戏就会提供一个存档的机会。

《新世纪兴亡史》

这是一个由出品过《古大陆物语》的风雅公司制作的战棋式 SLG 游戏。

故事发生在鹿雷拉大陆。被一条山脉阻隔的东西双部原本相安无事，但一天一颗流星打破了平静，西方的大僧正突然建立了独裁国家，并命令僧兵进攻东方。转瞬之间，东方大部分国家均被征服，国王被杀，王子则被囚禁。而本故事的主角，两位被囚禁的王子马利欧和阿波为了拯救自己的国家，携手逃出牢狱。为了打败僧兵，他们开始了漫长的征途。一路上会有不少伙伴加入，使队伍的实力不断扩大，当他们联合起来击败了大僧正，才了解了事件的真相……结局吗？当然非常美满，王子成了国王，有情人终成眷属。

与一般的 SLG 相比，游戏采用了一种特殊的回合制方式。战斗中每一轮分三个回合。第一回合是生产回合，可以生产武器、装备、药品（省钱了？）。第二回合是征兵回合，可以征兵。每名战士可带四支小部队，由征兵方式征来。不同类别的战士征到的兵种不同，还要受自身等级的限制。第三个回合是战斗回合，可以正常地移动攻击。每轮虽然分三个回合，但只能做其中的一件事情。另一个就是引入了一种新的物品——胶囊，用它可以将两个战士（征兵得到的无名战士）合成一种新的战士（像炼妖壶？）。不过最好将胶囊留到最后几仗再用，这时可以征到等级较高的战士，合成战士的水平也高些。

游戏没有回合数的限制，玩家可以充分利用时间，通过生产和征兵来充实自己。不过征兵前应该考虑清楚。一方面士兵数量过多，会使每一回合的控制变得繁琐，另一方面，又要占去一部分经验值。

这个游戏在现在看来可能算不上非常优秀，但对于喜欢战棋式 SLG 及想换换口味的玩家还是值得一玩。

《精武战警》

《精武战警》是香港安信制作的一部 SLG 游戏。整个游戏中最出色的就是画面了，所有的场景人物都是 3D 的效果，而整个战斗画面更是采用 3D 动画，配上每人的独特招式，可称得上大手笔了。

故事发生在二十一世纪（几年以后？），亚洲崛起，成立了亚洲共和国，其各方面的实力均超越了原来的西方强国，而这时的西方强国正是内忧外患，狼狈不堪，此时又发生了素尔集团的叛乱，政府无力平叛，只好向外求援。于是一只精锐部队组成了，他们就是精武战警，战斗的序幕也就此拉开，结局吗？不用说当然是……

游戏的战斗方式是战棋式的。和其他的同类游戏相似，游戏中提供了大量的装备和武器，还提供了各种战斗车辆，如装甲车、补给车之类，在战争有其各自的作用。不过武器、装备种类极多，而且性能各不相同，要想达到熟练使用的程度恐怕要费阵功夫了。

做为中文游戏，《精武战警》比起欧美游戏来也更容易为玩家接受。操作也很容易，为了避免象

其它战棋类游戏中,玩家拖着鼠标满屏找人的情况,游戏提供了人员选单,可直接选择。

从整体来看,这个游戏还是不错的,尤其在当前中文游戏稍显静寂之时,玩家不妨试一试。

《绝地大反攻Ⅱ》

《星球大战》电影大家都不陌生,影片中浩翰的星空和千奇百怪的飞行器都给人留下了深刻的印象,以后以此为题材的小说影片纷纷涌现,让人目不暇给。游戏制作者们当然不会错过这个机会,一批 STAR WARS 系列的游戏也让玩家们有机会做一次星战英雄,领略一下身临其境的感觉。在这方面 LUCAS ARTS 可称得上独领风骚,《钛战机》、《绝地大反攻》都是深受玩家喜爱的作品。有了这样的成绩,LUCAS ARTS 当然不会放弃,于是《绝地大反攻Ⅱ》也终于推出了。

和其前作相比,Ⅱ代的画面当然更为精致。仍是真人出演,配上音乐和精彩的音效,玩家就仿佛在欣赏一部电影。而且如此效果竟然只要 486/33,8 兆内存,就可以获得。在现在各方面都在要求 PENTIUM 的时候,这种情况可不多见。

既然是续作,故事情节当然是一脉相承。起义同盟虽然打败了帝国军,但勋爵并未死心,他又重新组建帝国舰队,并要再次对义军同盟发起进攻,而玩家作为义军同盟的一名战士,当然义不容辞地肩负起摧毁敌人、保卫同盟和宇宙和平的重任。

做为飞行模拟类,当然少不了激烈的空战。不过灵活地操纵并不容易,游戏提供了三种控制:键盘、鼠标和手柄。做为空战,当然是手柄最好用,不过还没有这种装备的玩家也可以用键盘,还过得去。除了飞行,还有几关设计为与敌人士兵的射击作战,这时控制较简单,用鼠标不错。

LUCAS ARTS 始终把自己的作品局限在星战系列上,不过其在这方面的功力也是显而易见的。从《绝地大反攻Ⅱ》的结局来看,战争并未结束,相信其后还会有续作,我们期待着。

为了帮助玩家过关,这里提供几条**密技**:
先按 P 暂停后,
按 ALT + V,再键入 LETGO,按 + 可恢复生命,
键入 ISNOTRY,按 ESC 可跳级,
按 ALT + J + (1 ~ 9)或 A ~ F 可跳关,
ALT - P 自动播放,
ALT - M 电影模式。

《Silent Hunter——沉默的猎手》

现在,各种模拟飞机、坦克等等的游戏已经太多太多了,你是否感到缺了点什么呢? SSI 制作的这一款《Silent Hunter》则是一部不可多得的潜艇模拟游戏。无论从游戏的画面,音效,还是对细节的处理来说,都可以与其它模拟大作相媲美。

《Silent Hunter》以太平洋战争为背景,提供了 15 场真实的战斗任务,以及战役模式,描绘了二战

中美国的潜艇在太平洋的经历。战役模式中，玩家可以选择从 1941 年 11 月到 1944 年 11 月的时间，也可以从 S 级、梭鱼级、一角鲸级、P 级，鲑鱼级、鼓级、小鲨鱼级、淡水鲤级等各型潜艇中进行选择。

潜艇的控制室采用了 SVGA 的画面进行了描绘，十分精美，也一种身临其境的感觉，在损伤控制室中有 20 多个显示器随时显示情况，不过每当遭到损害时，会用文字将损伤情况详细报告出来，以便玩家作出相应抉择。对于情报的获知，在低难度时，直接在海图上就可以得到敌舰的当前位置、航速等等。而难度较高时，则只能冒险用潜望镜去看了，游戏中还提供了潜望镜视点以及舰桥视点，使玩家可以清晰地看清形势。

在深海中，声音是一种有效的探测手段，本游戏的音效制作方面在这一点做得很细致。根据不同的声响，有经验的玩家可以判断出敌舰的大小，航速，敌舰的声纳和螺旋浆噪声随着距离远近，相对速度都有所不同，甚至还体现出了“多普勒效应”。

二战之时，潜艇的主要攻击武器不外乎鱼雷。在游戏中提供了一台高精度的雷达和一台鱼雷数据计算机(TDC)。有了它们的帮助，进行鱼雷攻击是一件很容易的事，你甚至可以在几乎垂直的仰角下发射鱼雷，艇上还装备了 4.5 英寸的火炮，不过用潜艇上的火炮去对付敌舰似乎不太明智，而且还需要浮出水面。

作为为数不多的潜艇模拟游戏，《Silent Hunter》是成功之作，如果玩家有这方面的兴趣不妨试试。

第三章　角色扮演类游戏(RPG)

《轩辕剑 II》

大宇这个名字玩家们并不陌生,《大富翁》使大宇一炮打响,不知道有多少人为之着迷。但大宇并没有把自己的思路局限在桌上、益智游戏的范围内,很早以前大宇就推出了RPG游戏《轩辕剑》,但水平极低可以说只是尝试之作,在玩家中没什么影响。但《轩辕剑 II》则完全不同,它的水平是Ⅰ代所无法相比的。尤其是那精美的背景,还有情节和战斗方式完全是中国自己的风格,不再有日式RPG的痕迹。可以说大宇闯出了一条设计有中国特色的游戏的光明大道，从此以后更一发不可收拾,《妖魔道》、《枫之舞》,以及后来的《仙剑奇侠传》每一部均可称得上是经典之作。下面简单介绍一下《轩辕剑 II》。

功能键的定义

→← ↑ ↓:行走及在选择菜单中使用。

ENTER:选择。

CTRL: 取消。

SPACE:调查,与人交谈。

人与魔之战似乎是RPG永远的主题。《轩 II》中主人公何然(可自取姓名)及杨坤硕和江如红就是为了平息人魔之间的战争而奔走于江湖,同时他们还要查清江如红的身世。整个故事内容丰富,情节曲折。

先是三人在安定村临河镇为民除害，得到一艘船顺流而下，却被蛟龟捣乱。不料却因祸得福,得到炼妖壶,又大战蛟龟,在铁矿场打败鲍鹗,得息壤。这时又有一人古月圣加入队伍。接下来四人一起闯建木山堂,得指南车,在迷雾森林中消灭了大猴子。历尽千辛万苦之后终于到了平阳城,在轩辕帮总舵意外发现江如红即是轩辕帮主的女儿,父女终于团聚,可是江如红却突然抽刀向父亲砍去。古月圣为了救帮主而被砍死,并现出了白狐的原形,这一切都是恶神干的！三人再次出发,来到东山大佛,救活了古月圣。大闹火焰山,又最终消灭了恶神巴蛇。可是故事到此并未结束,在壶中仙指导下,四人又要去寻找昆仑仙境。途中在平阳城打斗中,蛟龟与何然同归于尽。在壶中仙的帮助下,何然最终复活。于是冒险进程继续下去,又是一番努力之后,终于到达了昆仑仙境,却发现一直帮助他们的壶中仙才是真正的敌人。最后之战终于开始了,当然结局每一位玩家可能都猜到了。

游戏中的指令菜单是以十字型排列的,有天书、奇术、物品、状态四种。而战斗中指令有攻击、奇术、物品、行动。游戏中的这些指令一试便知在此就不详述,物品栏可列出主人公所得到的物品,还附有说明一项,根据这项指令可了解到各种物品的基本用途。而所能携带的物品数量是有限,所

以在丢弃一种物品之前最好先看一下，以免事后后悔。

炼妖壶是本游戏中地一项创新，除了几个大妖魔外，在途中遇到的妖怪基本上都可以收为己用，不过除非等级相差很多，否则这一法术很难在一开始即成功。要先使对方体力降到一定程度以后才较易成功。而捉住几个妖怪之后就可以自己试着用炼妖术把它们改造一下。有时可以炼出厉害的妖怪，有时却只有极弱的青蛙，以笔者的经验，以一等级较高的妖怪与一些宝剑、名药之类可炼出很厉害的妖怪。有了很厉害的仙怪在战斗时可放出助一臂之力，效果很不错的。

法术按五行分为金、木、水、火、土各类，互相之间相生相克，而且对不同的妖怪效果也不同。如对付树精，来个火系法术，极易得胜。不少法术还需要先祭起风云火等媒质才能使用，玩家玩的时候要注意。

《轩辕剑 II》是多魔小组的作品，他们一向喜欢游戏中加入点搞笑的情节，除了在平阳城客栈买轩辕菜刀可学会炒饭十八手。还有在雷泽塔东面两棵树之间向海中走，即可直接到达多魔小组。从多魔小组处可得到疯狗咬猫拳，狂龙跌象法等四招奇功。

在 RPG 游戏中等级相当重要，不少妖怪逼得玩家只好在外面乱转，多升几级再去打。这里向玩家介绍一条密技，在任何位置按住 F10，再按方向键可遇敌人。这招可以在客栈里使用，这样还可以随时恢复。

《轩辕剑 II》简单的操作方式，丰富的剧情和场景是其优势，但也有很多不足之处。文件数目过多，2300 多个，虽然只有 12MB，可压缩之后仍需 10 张高密盘。而且《轩辕剑 II》最初的版本有 BUG，与一些种类主板不兼容，导致死机无法进行游戏，在后来出的除 BUG 版里才解决了这些问题。

但瑕不掩瑜，《轩辕剑 II》还是精品中的精品（尤其在 94 年刚推出，386 还是主流的时候），它也是大宇公司的一个转折点，以后的《妖魔道》、《枫之舞》及至《仙剑奇侠传》无不受到它的影响，而正是这些游戏真正确立了大宇在游戏界的地位，相信大宇在今后会推出更多更好的游戏。

《轩辕剑外传——枫之舞》

前面的文章中介绍了大宇公司出品的《轩辕剑 II》。这里要介绍的《枫之舞》也是它的姊妹篇。从整个的画面情况和战斗模式来看，两者的差别并不大，不过在故事情节上还是有所创新，大宇的设计水平也渐趋于成熟了，所以对于大宇迷或者说轩辕剑的忠实玩家来说，《枫之舞》仍是不可错过的佳作。



这个游戏不再是一个完全虚构的环境和人物。它叙述的故事发生在春秋时期，里面出现的人物如墨子、公输般、孙膑，都是大家熟悉的人物，玩起来也别有一般情趣，而游戏中人物的对话也很幽默，这也是大宇一贯的风格了。

下面简单介绍一下这个游戏的流程

主人公辅子辙（可自取名），发现有人决堤，妄图水淹大梁。辅子辙打败了这群坏蛋，并在大堤上发现一机关人。于是他将机关人带回给老师墨子检查。墨子让其去公输般处询问，也由此正式开

始了冒险历程。



辅子辙和机关人先来到洛阳，从桥上钓叟口中得知公输般的住所。沿桥一直走即可找到公输般，然后经过一番打斗，并打败公输般的机关人。公输般才指点他去找鬼谷子。

鬼谷子住在太室山，出了洛阳向右就可发现（其上有白雪）。在谷口遇到了蜀桑子，又在河中救起了纹锦。纹锦也加入了队伍，三人一行去见鬼谷子。鬼谷子认出机关人为蜀桑子所制，让辅子辙去闯一下木人巷（木人巷中各处互相牵制比较麻烦。如不行则可回巷口按机关，则可恢复原状，多试几次就行了）。其中有多种物品，别忘了取，打败中间的草枢，就可以回去见鬼谷子了。从鬼谷子处学会了炼妖术，然后鬼谷子让孙膑带辅子辙去新郑。

在孙膑帮助下过了关卡，在新郑兵营中从韩虔口中得知蜀桑子驻扎在殷商废墟。在废墟牌楼后的树下找到避火珠（装备上才能进密道）。经过苦战到达了蜀桑子驻扎机关人的地方，遇见了机关将军。利用纹锦的身份骗过了机关将军，取得了机关军队的指挥权，随之又将机关将军打败，却发现是一只鹦鹉疾鹏。回到新郑，见过韩虔，韩虔派马车送辅子辙一行。

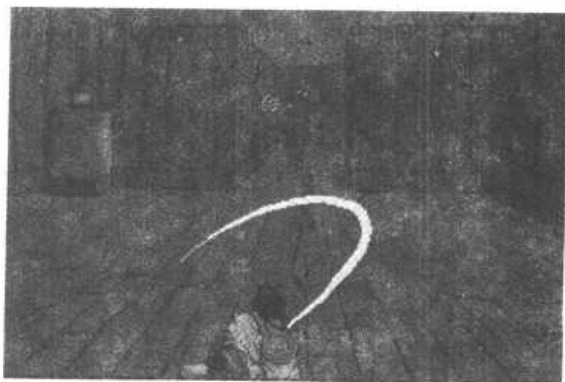


在森林中遇到了辅子辙的师兄铸石子。帮他打败了秦国逃兵，他也加入了队伍。走出森林就到了长葛镇，在长葛镇纹锦要留下照顾伯常，其余三人则进入地下城。蜀桑子要活埋安策，并关闭了地下城，疾鹏叫来纹锦也无能为力，这时恰巧路过的庞涓骗走了纹锦。接着墨子和公输般也到了。为了打开大门，墨子让输子辙去安策的陪葬品中找一红色宝石。



三人从密道进入，到达安策棺材处，却发现其未死，移动棺材，发现密门，找到宝石。墨子将宝石装到机关人身上，打开了大门，救出众人。

三人脱险后到魏国去找纹锦，从新郑韩虔处知道了口令。在森林中又遇到了孙膑和机关人军队，在孙膑的巧妙布置之下吓退了魏兵。却发现魏军指挥是庞涓，而且他把纹锦献给了魏帅，大家合力打败了魏将，庞涓却逃走了。



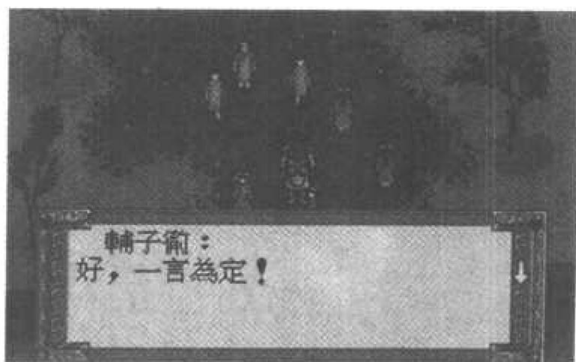
来到魏都大梁，在一间屋子中有密道，直通祭台，杀死害人的冥蛇。回到墨子屋所（铸石子不肯进去），田衍借去了机关人。辅子撤一人回到客栈会合铸石子，又遇到了蜀桑子，他有一条通往大梁宫殿的密道。由密道进入宫殿，在门口遇到了刺客，将其击败，在宫殿西侧见到了西门豹。告诉他魏帅意图行刺的计划，他打开一密道让众人进入宫殿，又击败了魏帅，救了纹锦。这时准备返回的辅子辙却发现蜀桑子埋下炸药，想要炸掉大梁城。西门豹引黄河水浇灭了炸药。大家回到墨子居所，在墨子建议之下，分头前往许昌。

从森林中抄小路进入一山洞，在山洞口打败山贼，出了森林即到许昌。到许昌客栈见到墨子，一齐去找安策借兵。在以墨子为人质的条件下，安策才勉强借兵一千，众人一路打到了鄢陵。

辅子辙先到鄢陵打探消息，发现其中非常怪异，在进攻时又从城门冲出一辆机关战车。打败守门之人，辅子辙四人进入战车，到了战车顶层，打败傀儡仙女和傀儡剑客，然后转动中央轴关掉战车。出了战车进入城内大殿遇到蜀桑子。追踪他到祭坛，蜀桑子竟然放出了炼妖壶内的妖怪，然后从暗门逃跑了。大家出了城，发现外面一片昏暗，妖魔四处横行，只好先回许昌。

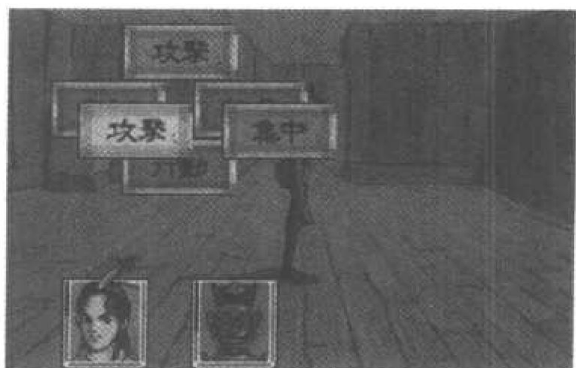
在许昌得知安策要杀墨子，打败一机关人换得安策的允诺，才救下墨子。鬼谷子告诉辅子辙要找使世界还原的方法就要去鬼神之塔问塔主。

到鬼神之塔去，给守塔的雷神一张疾电符即可通过，到鬼神之塔二层可买些装备休息一下。到塔顶可见到塔主，可他却要天外天的幻雾香炉做交换，四人只好先到天外天，从天外天一层一直打到三层，眼看就要拿到香炉，却遇到了炉中三仙，打败他们拿走香炉。把香炉交给塔主，他便告诉辅子辙，一层树洞中一位仙人知道使世界还原的方法。



在树洞中遇到天毒尊者，铸石子被鬼山石吸入，紧接着其他人也被吸了进去，这时众人才发现到了长葛的地下墓穴。在底层找到了铸石子。最终发现所有这些都是天毒尊者所为，将他打败救出铸石子。四人又回到鬼山石前（在这里按一下空格，就到 DOMO 工作室，在这可学到狂龙跌象法等四招不错的武功，另外还有一把玩具手枪，这也是 DOMO 小组的一贯风格了）。

再向下走又一墙拦路，将之打倒（其体力较多，不过不会攻击，要有点耐心）。向上进入太古封魔室，见到了壶中仙的头，这时蜀桑子突然来到抢走轩辕剑，大家只好带着壶中仙的头回许昌。



在许昌，鬼谷子将机关人身躯接到壶中仙头上。这时蜀桑子又带来一条机关龙，公输般用机关鸟将众人送到机关龙上。在机关龙内层层深入，最后在腹部见到蜀桑子，最终一战终于开始了，可是结局却有些特殊，即在意料之外，又在意料之中，恕笔者不再多说，玩家不妨自己去试一下。

在玩的过程中有几点应注意

1. 有几种疗伤术都要用到药材，所以药材应多带些。疗伤术不消耗仙术，不妨多用。

2. 所能带物品的数量有限，应经常将无用的物品丢弃或交人保存，以免拿到新的物品却无处可放，还可以试试炼妖术将两种物品炼成一种。

3. 炼妖壶是轩辕剑系列所特有的。本作中也保留下来。而且炼妖不必依靠炼妖壶，只需炼妖术，所有物品都可用来炼妖，不过炼出的妖怪水平自然不同。一般就笔者个人经验，用一些妖怪与另一种物品（最好是较有价值如灵药、宝剑等）往往可以炼出等级相当高的妖怪。人骨、头发等物有时效果也不错，不过炼妖应慎重，因为炼妖后不可复原。

4. 所带的妖怪在作战中可放出助战，这样就等于多了成员，对于强敌或会分身术的敌人是很

有用的。

5.象《轩辕剑 II》一样,游戏中的仙术,奇术也要分金、木、水、火、土等属性,对付不同的敌人效果差别很大,应注意不同属性之间相生相克的关系。而有些仙术还要求介质,使用前要祭符。敌人也同样会祭符,这时为防止敌人用法术,不妨先用收符咒将之收了,法宝也同样有属性,可避免一些法术攻击。

6.游戏中无法随时存取,在遇到香炉鼎时可以存取,有时还可补满各项指数,地脉神水处也可补满。使用神秘果也可随时存档,但数量有限,应慎重使用。

7. 游戏中还有许多与主线无关的小分支情节,一般都是寻找某些东西,玩家如有兴趣不妨试试。

8.游戏中有大量物品不是放在宝箱之中,应多检查,相信会有意外的收获。

《仙剑奇侠传》



大宇对于众多玩家来说就等于中国式 RPG 的代名词,想当初《轩辕剑 II》的推出,那丰富的情节,纯朴而又优美的画面,不知让多少玩家不能自拔,其后的《妖魔道》和《枫之舞》虽然画面变化不大,但同样没有让玩家失望。笔者在玩《枫之舞》时曾许之为最好的中文 RPG,而且觉得不会有什么作品能超越它了,可是等到拿到《仙剑奇侠传》才知道这话说早了点。这个游戏在海峡两岸均掀起了仙剑奇侠的热潮。它集中了轩辕剑系列几乎所有的长处,而且人物、场景不再是泼墨山水的风格,更象一幅精美的工笔。人物更是立体的,战斗是 45°斜角方式,每一招一式均以动画显示,真可称得上大手笔,而且为了适应多媒体时代的需要,游戏更配了八首乐曲,配合不同场景,让人百听不厌,有好声卡的玩家这次不仅过了游戏瘾,还饱了耳福。

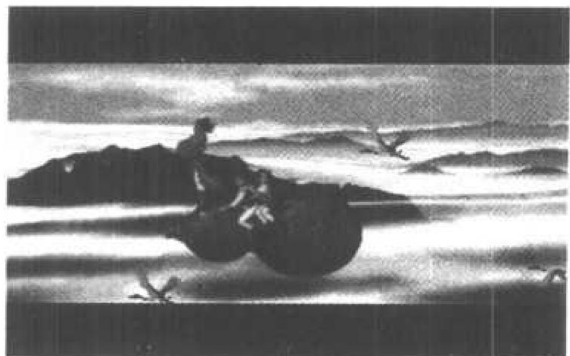


下面就根据游戏的具体情节讲一些简单的过关方法

游戏的主角李逍遥(可惜不能自己取名)开始只是一个顽皮的少年,失去了父母,在婶婶开的一间小旅馆里当一名小伙计。这天早上一起来,各种怪事便接踵而来。先是一大帮苗人来住店,接着又有一个老道堵在门口要酒喝。逍遥给他找到酒,他答应教逍遥武功,让逍遥三更到山神庙。出去买虾没买到,回来却发现婶婶病了。苗人首领指点逍遥到仙灵岛上求药。他先让逍遥服下忘忧散,又给他一把破天槌。逍遥让人送到仙灵岛,用



破天槌打破六座神像，破了阵势进到了岛内。在岛内逍遥遇见了赵灵儿，在灵儿帮助下得到了仙丹。可是出岛时却被姥姥拦住，最后，逍遥与灵儿结为夫妻。第二天李逍遥回到了旅店，把药给婶婶吃了，可是忘忧散药力却发作了，逍遥忘掉了仙灵岛上发生的事。晚上，从密道下去到山神庙学武，这时才知他就是酒剑仙，学会了“万剑诀”。回去后逍遥得知苗人占了自己的房间，从密道爬上去，救出了灵儿，并一起打败了苗人首领。李逍遥又陪着灵儿去了仙灵岛，得知了灵儿来自苗疆。灵儿向婶婶诉说了一切，于是婶婶让李逍遥带着灵儿去苗疆查清她的身世，临走时还给了逍遥一个包袱，里面有李家家传的武功飞龙探云手。



两人随船到了苏州城，在城外遇见了林月如，话不投机只有武力解决。林月如被教训了一顿，可逍遥却被她刺成重伤，灵儿冒着生命危险救了逍遥。进了城，得知林家在比武招亲。在酒店里两人遇见了林月如的表哥刘晋元，谈得很投机。第二天，逍遥带着灵儿到林府看热闹，没想到误打误撞，打败了林月如，成了林府的女婿。当天晚上，两人就住在林府。可是夜里灵儿却失踪了，在灵儿的房中还发现了一蛇精。从林家人口中得到城西有一妖洞。逍遥与林月如前往山洞，没找到灵儿，却打败了妖蛇男和妖狐女。

李逍遥和林月如又来到了清河镇，在神医家里遇到了受伤的灵儿，神医让逍遥去找几样药材。鹿茸可在野外用猎人放下的铁夹捉住鹿，鱼要向渔夫借钓竿，银杏神医家屋后就有。治好了灵儿，知道玉佛寺有些古怪。三人赶往玉佛寺，降伏了玉佛珠，解救了一批被逼当和尚的人。得到玉佛珠后，让灵儿装备上，从玉佛珠口中得知僵尸做怪是因为赤鬼王。于是三人又去了将军墓，进到了古墓里(必须让灵儿装备玉佛珠，否则进不去)，在古墓里转几圈，发现了鬼将军。将之打败，再下一层就到了血池，打倒赤鬼王，得到了土灵珠。三人得胜后返回神医处，才知其女儿已被捉走。逍遥急忙赶往鬼阴山，遇到了石长老。石长老将逍遥打败并带走了灵儿。逍遥和林月如治好伤又再上路去寻找灵儿。



两人继续前行，到达了扬州城。可是扬州城门口有衙役拦路许进不许出，不管他，先进去再说。进去之后才知城中正闹飞贼。夜里客栈有人行窃，逍遥和林月如追出，在房顶上追赶飞贼。打败飞贼发现其落脚点。第二天，逍遥和林月如前去查看。林月如被屋主姬三娘气走。逍遥赶忙追出，两人无意中看见飞贼(姬三娘)在井中藏宝。两人追下井去，发现了飞贼藏宝的地点(先将周围宝箱取完，再拿中间的紫金葫芦)，没想到却被赃官诬陷，将林月如作为人质，让逍遥抓获真凶。在姬三娘住处找一密道，深入密道抓住女飞贼才了结这件事情。

出了扬州城，途中见一商人被毒死发现一包袱。在山洞中找到了天蟾毒母和蛤蟆精，得到了五毒珠。在一山中酒店两人遇到了盖罗娇。她和石长老一阵混战，同归于尽。而灵儿却被他人带走。无意中，逍遥发现盖罗娇未死，将之救醒得知灵儿被剑圣带走。两人放心了，继续前进，遇到了尚书夫人(刘晋元的母亲)将两人带到了北





京。

到了尚书府，却发现刘晋元得了怪病，而且身边还多了一个千娇百媚，身有异香的彩依姑娘。在城中，将得到死去商人的包袱给一妇人，即可得紫金葫芦和灵壶咒。两人又在无意间发现刘晋元和彩依吵架。逍遥从一乞丐口中得知了有关彩依的秘密(乞丐需一半的钱才肯说出秘密，所以最好先把钱花光)。为了治好刘晋元的病，尚书夫人让逍遥请道士驱魔(此处可要三次钱，前两次要完，赶快买各种物品，身上的钱少于三万即可再要一次，不要贪多只能要三次)。道士来了，却被妖精戏弄了一番。紧接着尚书府的人都昏睡过去，两人急忙出来找人帮忙，结果在河边发现了酒剑仙。酒剑仙在尚书府内作法，却中途睡了过去。逍遥和林月如只好自己去找妖怪。在尚书府后山发现了蜘蛛精，也知道了刘晋元病情的真象，更为彩依的真情所感动，于是上前与蜘蛛精搏斗，关键时候，酒剑仙出现杀死了蜘蛛精，得到雷灵珠。而彩依则舍去千年修行救了刘晋元。

酒剑仙收了李逍遥做弟子，又用酒葫芦带着两人到了蜀山派。可是剑圣却说没见过灵儿，在旁边一房间找到了玉佛珠，才知灵儿被剑圣当作妖怪关在镇妖塔最底层。而镇妖塔千百年来还没人能活着出来。逍遥一心要救灵儿，酒剑仙向他传授了酒神、醉仙望月步等绝技。李逍遥和林月如历尽千辛万苦，遇书中仙、战鬼王……，最终在底层遇见了赵灵儿，这时，两人才知灵儿是女娲后代，人面蛇身，逍遥也记起了以前的一切。逍遥上前救下灵儿，三人发誓不再分离。为了离开镇妖塔，必须破坏七根龙柱。经过与七条飞龙的搏斗，镇妖塔倒塌了，可是林月如却被巨石砸死，赵灵儿也身受重伤。



剑圣将三人救出并送到圣姑处。圣姑知道灵儿已有身孕，让逍遥去取凤凰蛋壳和火麒麟角。在圣姑屋前园中可采到几种草药，一棵树上可摘到香蕉(以后有用)，还有一棵树上有鼠儿果(没有限制可取任意多个)。先到了神木林，沿树洞而上，中途若有拦路小猴，就给它一串香蕉。一支鹰将逍遥带到了更高处，几经周折终于到了凤凰窝。逍遥费尽力气打败凤凰(得到风灵珠)，却被一个顽皮的女孩子抢走了凤凰蛋。李逍遥心里一急不慎失足，从高树上摔了下来，被少女救醒。原来她是圣姑之徒叫阿奴，也是白苗的公主。逍遥陪着阿奴去找宝，又得知有水灵珠。到了一白雾迷漫树林前，使用风灵珠后可进入，原是一世外桃源，带他们解决了珍宝被盗的事情之后，得到宝物寿葫芦，桃源村也恢复了平静。大理城北的火麒麟洞里得到了火麒麟的角及火灵珠。逍遥和阿奴又到了白苗的祭坛，逍遥发现神像极像灵儿，刚走上前去就被神像吸了进去。



李逍遥醒来，发现自己回到了十年前，拜月教主阴谋诬陷巫后娘娘，也就是灵儿的母亲。李逍遥乔装打扮混进王宫，又骗过守卫，进入地牢，遇见了巫后娘娘。巫后让逍遥取来法杖，却被拜月教主发现，两人跳入水中逃生，没想到拜月教主暗中养了一只水魔兽，在水中是不死之身(此处是升

级的好机会),经过几番搏斗,李逍遥和巫后到了右下方一死路上,再无路可逃。巫后让逍遥照顾好灵儿,自己与水魔兽同归于尽。李逍遥又遇到了小时的灵儿和姥姥,并将她们送去仙灵岛。在山神庙旁的小路上,逍遥遇见了儿时的自己,并用一把木剑换到了水灵珠,这才返回到现实。



这时凤凰蛋壳也已得到,逍遥和阿奴又去见圣姑,圣姑让逍遥去试炼窟找三十六支傀儡虫。在试炼窟内凑齐傀儡虫后先别急着出去,再向下多走几层就可发现女娲遗迹,学会火神、雷神、雪妖等法术,回到圣姑处复命。过了几月,灵儿分娩,三人一齐出发前往白苗祭坛。将圣灵珠放入石碑中心,再将风、土、火、雷、水五珠按方向放好,这时天降甘霖,万物复苏,白苗和黑苗的战争也结束了。大家正在欢庆胜利时,突然一只妖兽从地下钻出。将之打败后,三人一齐跳入地洞。

经过一次次搏杀,三人来到地道尽头,发现竟然是黑苗王宫。在王宫里遇到了巫王——灵儿的父亲,可是巫王却突然将灵儿打伤,原来真的巫王已被拜月教主杀害,现在这个是假冒的。打败了假巫王,三人齐心合力冲向拜月教主。拜月教主终于被打败了,可是不甘心的他用自身唤醒了水魔兽,为了拯救苍生,灵儿象她的母亲一样,冲向水魔兽……

《仙剑》的难度并不是很大,迷宫却有些难走,不过对于喜爱这个游戏的玩家这些不成问题。不过《仙剑》也有一点缺憾,那就是在《轩辕剑》系列一直保留的说明指令没有了,许多物品和法术都让玩家迷惑,不知是做什么用的。有些还可以多试几次试出来,有些则想破头也想不出来。现简单介绍几个供大家参考,物品有药品、装备、特殊道具。药品又分为毒药、补药、提高各指数上限及复活用的药品,这些药品一试便知,其中有金蛊王可升一级,但当前经验值变为零,相当有用,在大理城中有卖。装备看一下各指数变化情况来选用,五灵珠及五毒珠、圣灵珠也可装备,五灵珠可使敌方的相应类别法术失效,同时可使出相应的合技,五毒珠可防毒。特殊的物品象紫金葫芒、寿葫芒。在《仙剑》中取消了《轩辕剑》系列中的炼妖壶,但紫金壶葫芦看成炼妖壶的缩影。用灵葫咒将妖怪捉住后,可用紫金葫芦炼一些丹药。还有一招提高经验和金钱的办法,先 Load 一个经验值和金钱较高的进度,再 Load 一个经验和金钱较少的进度,这时就可发现经验或金钱有所增加,不过这个方法也有副作用,那就是如果将上述过程倒过来,会损失一些经验值。



《仙剑》已经发行了一年多了,可是目前仍没有哪个 RPG 能超越它。至少现在,它还是 RPG 的顶峰之作,也是玩家不可不玩的作品。

《鹿鼎记》

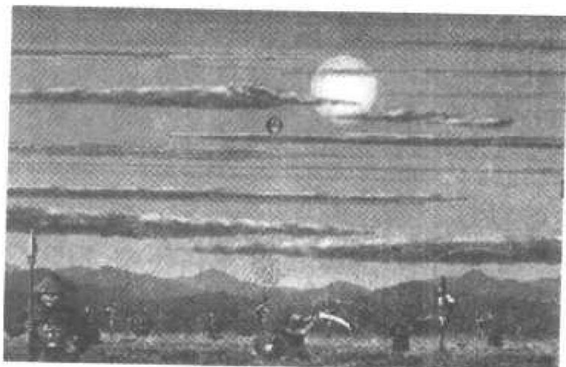
金庸先生的小说倍受广大武侠迷的喜爱,而其中个性鲜明的人物、曲折的情节,更是不可多得

的游戏题材。其收山之作《鹿鼎记》则以独特创新的风格，开创了武侠史上光辉的一页。现在，智冠推出了《鹿鼎记之皇城争霸》，玩家们也可以亲身体验一下小宝的喜怒哀乐了。

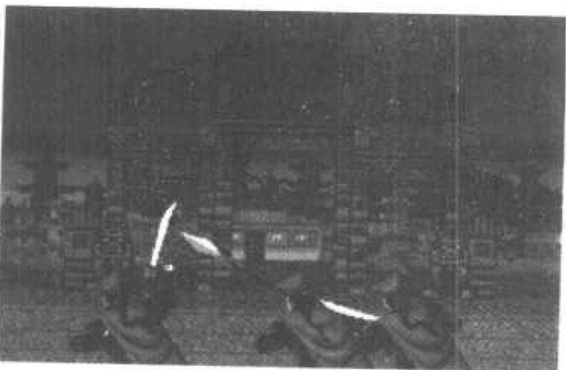


古人云："腰缠十万贯，骑鹤下扬州"。扬州自古是盐商富贾聚集之地，明清年间更是繁华甲天下。主角韦小宝的出生来历，相信大家都不会陌生，乃是丽春院中韦春花之子，自小调皮捣蛋，对赌更是情有独钟。这天，小宝骗了五两银子出了门，立刻又钻进了赌场。可惜这次时运不济，庄家红运当头，连输数把。小宝心中不甘，定是庄家搞鬼。于是绕到后台质问之，庄家被气势汹汹的小宝吓呆了，连忙拱手献出了灌铅骰子以及出千手法，小宝的赌技当然更上了一层楼。

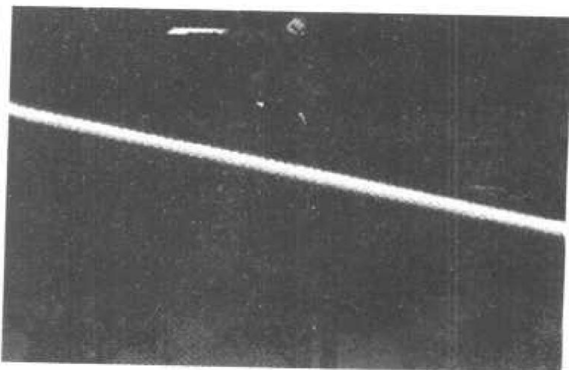
尔后回家，发现丽春院中大乱。小宝连忙上前帮忙，可惜年幼体弱，不堪一击，这时，茅十八驾到，打退盐枭，可惜受了内伤。小宝义字当头，决定送茅十八去红玉庙养伤。茅十八与朋友有约，差小宝去买酒。在庙门口学得"撒石灰"大法。再回到了庙里，茅十八与摩云手吴大鹏及铁笔开山王潭正自与官兵厮杀，官兵被击退之后，茅十八声言要去北京城向满州第一勇士——鳌拜挑战，小宝热血沸腾，立刻要求同去。大家坐上牛车，趁守兵换班之际冲出了扬州城。



来到了北京城，毕竟是京师之地，感觉大不一样。来到珍味坊，大吃一顿，之后酒意上涌，手心发痒，打倒一群挑衅之人。然而强中更有强中手，被大内高手海大富狠狠地教训了一顿，然后把小宝抓进了皇宫。海大富身有怪病——看过小说的玩家都明白，于是与太监小桂子一同出去休息。现在可成了小宝的天下了，到处翻箱倒柜，最后终于在柜中找到了毒药，太监的衣服和匕首。然后，将毒药投入酒中，海老公回来之后饮下毒酒，顿时大叫一声，晕了过去。紧接着，小桂子当然得杀之灭口，正想干掉海老公，他突然醒了过来，不过他好象瞎了眼睛，对换上了太监衣服的假小桂子——韦小宝竟看不出来，茅十八趁机溜走了。

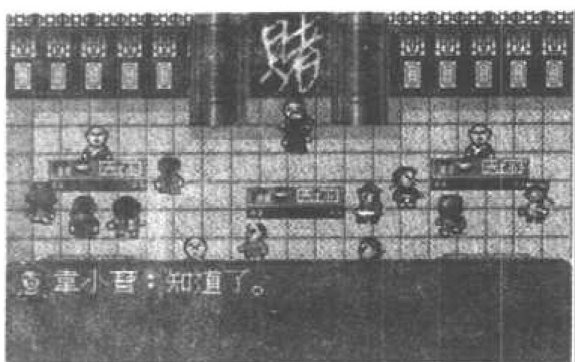


战战兢兢地在海老公屋里睡了一夜，早上正想开溜，小宝却被海老公叫去管事房赌钱。对手都是羊牯，自然小宝狂赢几把，并借了银子与温有方。皇宫可够大，小宝转来转去，最后到了右边的大殿，有一个自称"小玄子"的小子，要与小宝比试比试，不学武(无)术的小宝哪是对手，三拳两脚被打翻在地。小宝悻悻地回到海老公处，央求海老公传了两手。第二天照旧，赢了钱又去找小玄子。可惜又败了……原来借钱给温有方是海老公的计划，要逼温有方带小宝去上书房，去偷某某经。来到上书房，发现小玄子竟然就是康熙皇帝。真是大吃了一惊。



又过了数日，几日之间，仍和皇上小玄子比武，互有胜负。这天，皇上传下密诏，要小宝合力擒下鳌拜老贼，

鳌拜真不愧是满州第一勇士，大家伙费尽九牛二虎之力终于将他击败。之后，皇上又命小宝去抄鳌拜的家，这种好事当然不能错过。出了皇宫，往东南方向不远处，有一所巨宅，就是了。经过仔细搜索，在西尊石狮子后启动机关，再触地毯中央的虎头，一条秘道出现了。里面好东西可真不少，机关也不少，还有影墙。最后得到了战无不胜的法宝：护身宝衣、玄铁匕首，还得到了两部《四十二章经》。



回宫之后到了海老公处，没想到海老公无情无义，痛打了小宝一记毒掌，亏亏宝衣救了一命。之后，海老公四处追杀，竟与太后打了起来，正要两败俱伤之际，小宝冲了出来，与太后一起干掉了海老公。

第二天，皇上又命小宝去查看鳌拜的情形，到了南面的王府，在牢中见到了鳌拜。小宝一不做二不休，在鳌拜的食物中下了毒，不料，一批蒙面人杀了进来，鳌拜终于恶贯满盈了，而小宝也被弄到了天地会——其结果玩家们也应该都知道，小宝随后加入了这个反清复明的帮会。“平生不识陈近南，便称英雄也枉然”，小宝竞拜了武林尊崇的天地会总舵主陈近南为师，并做了青木堂的堂主。



小宝当上青木堂堂主后好不爽快，可是才上任便碰上了沐王府的纠纷，幸好被劝解开。次日清早小宝去御膳房见过了钱老板，钱老板走到小宝屋里，变出了一个小姑娘－－沐王府的小郡主。陪小郡主玩了一阵之后，小宝去了康亲王府，与杨溢之谈得颇为投机，在厨房中有一本《四十二章经》，不拿白不拿。回到宫中，不料正在闹刺客。小宝走出房门，救回了一个漂亮的女刺客。小宝去御膳房拿了豆沙、蜂蜜，精制成了“蜂蜜豆沙糊”，给女刺客疗伤。女刺客原来姓方名怡，乃是小郡主沐剑屏的师姐。不多时，太后派了瑞栋来杀小宝灭口，可惜赔了夫人又折兵——又让小宝得去了一部《四十二章经》。尔后，太后又不断追杀，但凭小宝的机智，逃离虎口应该不成问题。



去过吴应熊家之后又去寻多隆，在柜中找到三件衣服，到御膳房，钱老板会给小宝一张字条（字条得请二位姑娘读）。然后率领兄弟们去沐王府赴宴，沐王府失陷了三人在宫中，大家商量着要把他们救出来，小宝计从心生，不动声色，回房拿了方怡的信。去侍卫房要了蒙汗药，又拿了侍卫衣服。到刑房，轻而易举地迷倒了守卫，给刺客们换了装，然后又拜托钱老板将他们送出宫。

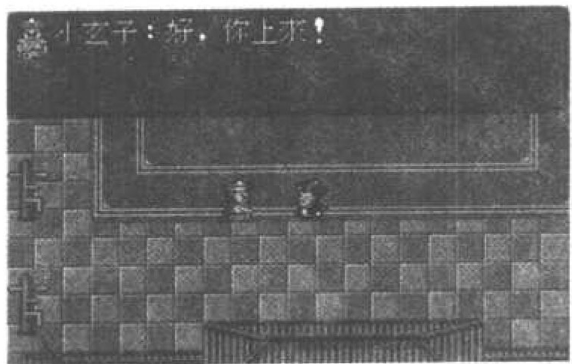
太后仍不死心，派出了胖姑娘柳燕来追杀小宝，不过却被小宝联合沐王府二女杀掉，并用化尸粉毁尸灭迹。然后帮方怡寻她的簪子，同时找到了柳燕尚未化掉的两只脚。到太后房中的屏风后，用死人脚换到了《四十二章经》。一会儿，太后与一名男“宫女”走了进来，东翻西找找不到经书，小宝暗自得意，突然杀出一名宫女，刺倒了太后。小宝当然帮女不帮男，与宫女合力干掉了那男人。

太后并没有死，小宝将前因后果禀告了皇上，皇上便派小宝去五台山调查老皇爷的真相，小宝带上二女，出宫而去。

走了数天，小宝一行来到了一间“鬼”屋，却被几个神龙教的小子击败，全部被擒。小宝被吓得

昏了过去,醒来之后,小宝在牌位前碰见了庄少奶奶,她听说小宝是杀死鳌拜的人,大为感激,并赠送了小宝一个小丫头双儿。

带着双儿,小宝上了五台山,进了清凉寺,却见不着顺治老皇帝。正在着急的时候,来了佛光寺的心溪及两位高手捣乱。但他们当然不是对手,从他们口中得知,喇嘛们正阴谋劫走老皇爷。和双儿商量劫走顺治。到了晚上,几场大战之后,终于见到了顺治。乖乖,顺治老皇爷又给了小宝一部《四十二章经》。小宝满意而归,不料在半山被神龙教的胖尊者捉住,幸好被寺中众人搭救出来。



回到京城,碰见了方怡,几杯迷酒将小宝迷昏,醒来时,小宝已身处神龙岛上,心中悔恨不已。在岛上转来转去,最后终于见到了洪教主,凭着三寸不烂之舌,竟骗到了一个神龙教白龙使当,真是好运当头。小宝从右边栏杆后走进一个密道内。在一房门前干掉了守卫,潜入水中。从一间石室的右下角岩石穿过,到左下角石室中找到了白龙令,便可救出双儿。

小宝找胖头陀借了艘船,正扬帆回京的时候,却被一艘海盗船一网打尽了,小宝在隔壁找到传教士南怀仁。杀掉了海盗,南怀仁准备好了热气球,大家一起从空中飞回了京城。

进了京城,小宝被建宁公主叫去练武。太后又欲加害于小宝,不料一见小宝亮出的白龙令顿时傻了眼。原来她也是神龙教的,见过皇上,小宝升官了,正高兴之时,皇上却又叫小宝去少林寺出家,以便照顾老皇爷。老天!小宝这种花花公子哪里做得了和尚!

小宝在帅帐中就开赌,不料遇刺客行刺,刺客全数遭擒,内中有一个绝色少女,小宝见猎心喜,便放了刺客众人,只留下一个无义之徒审问……终于到了少林寺,哎,小宝的头发终于要离他而去了!也无可奈何,当和尚的感觉也挺新鲜的。

过了几天,在寺门口,碰到了两个姑娘。小宝轻松地打败了她们。再次出寺,两姑娘又来了.这次小宝不能让她们轻易溜走了。少林寺的和尚生涯其实也挺不错的嘛,当皇上召小宝去做清凉寺的方丈时,小宝还似乎有点恋恋不舍呢。

做方丈也挺写意,不料又遇到喇嘛攻山。不要急,书中自有妙计……正好皇上驾到,哄倒了喇嘛,老小二皇帝终于见了面,小宝当然也代他们高兴,最后终于凯旋回京。"京城争霸"也就告一段落了。

此游戏情节与书中几乎完全一样,当然是起伏曲折,引人入胜。战斗和一般RPG游戏不同,有些战斗是必须战败的,这也可说是一大特点。

《倚天屠龙记》

《倚天屠龙记》在金庸先生的十几部武侠小说中可能是较受欢迎的一部。书中张无忌那凄惨的身世,各种的奇遇以及与赵敏的爱情都紧紧牵动着读者的心。而智冠出品的《倚天屠龙记》则满足了读者们的愿望,亲身去经历一下张无忌的种种遭遇。游戏的发展基本上按照原书的内容但又不拘泥于原书,加入很多新的情节,使得玩家既感觉到熟悉又有新鲜感。其中有许多小难题要大家多费费脑筋。

下面就是笔者通关的过程，供玩友们参考。

在游戏中，玩家当然扮演张无忌。游戏从武当山上开始，这时张翠山夫妇已死，张无忌已身中玄冥神掌。先去见过几位师叔，再去见过师祖张三丰，然后两人一起到少林寺去求取九阳神功的另一部分，没想到（应该是早知道）遭到了拒绝。刚走出少林寺，遇到了常遇春和周芷若。于是常遇春自告奋勇带张无忌到蝴蝶谷去治病，而张三丰则带周芷若回武当。

到了蝴蝶谷，从酒店店小二的口中得知，要入蝴蝶谷要跟着蝴蝶走。出了酒店，发现了有蝴蝶之处，一试便进入了蝴蝶谷。进去后却发现桥断了，过不去。转了几圈没有找到其它的出路只好退了出来。再回酒店，从小二口中又得知那个喝醉酒的人是樵夫，怎么叫也叫不醒他，怎么办？出去到井边打了一桶水，浇到樵夫身上。乖乖，一桶还不行，那就再来一桶。从小二那买壶酒给樵夫做为修桥的报酬，再来桥边发现他正在修，出去转转再回去，看见桥已经修好了。

进去见过胡青牛，胡青牛却坚决不肯治，出门后，常遇春因身上掌伤不支倒地。去见过胡青牛，找到《子午针灸经》得知治法，再去找药童黄小维，让其帮忙煎药，治好常遇春。而胡青牛也因好奇留下了无忌，常遇春则告辞而去。



转眼无忌在蝴蝶谷呆了几个月了。这天突然有很多人来求医，从众人中发现了纪晓芙和杨不悔，并从其口中问到了受伤的原因并得到金花。将金花给胡青牛，他就让无忌自己试着医治众人的病。先去问每个人的病情，再去请教胡青牛。先是詹春，知道治其病需蜂蜜，早在野外看到那个大蜂巢，可不知怎样取，没关系在胡青牛房中柜子里可找到驱虫膏。这下没问题了。治好詹春，接下来是纪晓芙，这次需要一条鱼，鱼倒是在河里，可是用什么抓呢？出去转转，酒店里有把鱼叉，可掌柜却不让拿，怎么办？对了，店门口有条绳子，用绳子套个圈将鱼叉偷了出来，去河边抓了鱼，治好了纪晓芙。另二人胡青牛却不肯治，非要无忌去杀元兵。有什么办法，那就去吧。到柴房中向要治病的两人请教武功，提高了自己的各项指数，从纪晓芙处又得了几种药物。出了谷从小二口中知道有人要杀元兵，到外面亭子中遇到了徐达和朱元璋，三人合力打败了一队元兵。再回去见胡青牛，得到了解药救了另外两人。接下来王难姑、金花婆婆、灭绝师太先后来到。胡青牛和王难姑服毒自尽，从黄小维那又拿到牛黄血竭丹治好了胡青牛和王难姑，得到了毒经。再到柴房，纪晓芙被灭绝师太打倒，临死前托无忌将杨不悔带往昆仑山找她的父亲杨逍，并给了他信物火形铁牌。再到外面可遇徐、朱二人，三人一起到黄小维房中找到一把钥匙，再到房后枯树上使用钥匙，这







才发现了山洞。

三人进入山洞后，经过激战救出杨不悔。再到酒店中可见到詹春，她会带无忌到昆仑山。到了昆仑派，何太冲得知无忌擅长医术，则将杨不悔扣为人质，让无忌给五姑治病。从毒经中知道治法。到后院鸡窝处找到鸡和鸡蛋，将鸡交给厨子可得鸡血，在厨房找到竹筒，又在后面的花园旁使用叉子可得兰脂根。将各物放在一起配成诱蛇药，在五姑房中有一柜，移开后即有一小洞，使用诱蛇药即可将蛇抓住，并治好五姑的病。无忌正要离开昆仑派，却被何太冲的夫人拦住，幸好杨逍赶到，将两人救下。杨逍带走了杨不悔而无忌却掉入了深谷。



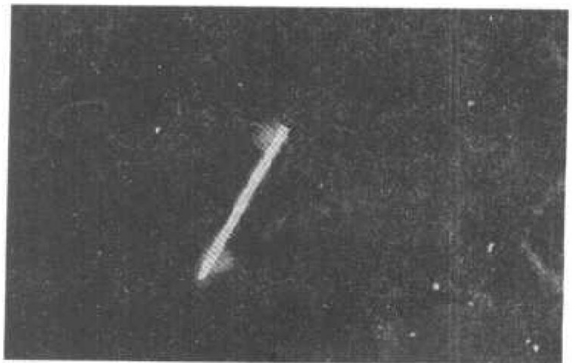
在深谷的溪水边叉了一条鱼，吃了它竟然还掉下了鱼骨头。又拾了条绳子。在附近转一转，发现了条受伤的白猿，再仍细找找可发现一块边角锋锐的石头，将绳子使用一下变成线，以前吃剩的鱼骨就是针了，这样就可以给白猿治病了。从猿腹中得了本九阳真经。练成了九阳真经，沿着山藤爬出山谷，发现有块大石头，运起九阳神功将之打碎，就可以出谷了。

出谷后遇到了朱九真，她求无忌救其父亲朱长龄。进入山洞后要碰到两个地雷阵，分别有两个瓦罐，各有一把钥匙，尽可能小心多试几次。拿到两把钥匙，就可再深入一层，沿墙有八个开关，拨一下，不妨到墙壁处看看变化，多试几次就会发现一条密道。进密道救出朱长龄，反被他暗算，关入牢中，牢中还有殷离，和她交谈再将牢内每一处都走到，则朱长龄就会出现，不用费太大劲将之打败。



然后同殷离一道赶向光明顶，不料途中韦一笑将殷离抓走。再向前走遇到说不得，得知火蟾心可治韦一笑的病，并送无忌一句话“心求火蟾剑，身浴三昧火。”进入火蟾洞，三昧火又在哪儿呢？不兜圈子了，火蟾左边的那三堆火就是了，从中间那堆冲过去就是了（不要被对面的墙壁骗倒了），拿到火蟾剑学会火蟾剑法，出来杀了火蟾，得火蟾心。

再到明教遇到明教群雄与成昆，成昆逃走，找到小昭。她指引无忌在杨不悔床下有一秘道，秘道中前二道门机关很容易打开，但第三道的机关却找不到。原来在一道隐蔽的门后，这扇门正好在看不到的那面墙上，仔细找找。在密道内找到羊皮纸和书信，学成乾坤大挪移，并凭借神功推开了堵路的巨石。出密道遇六大门派与明教激斗到关键之处，于是挺身而出打败六派之人，解救了明教之危。最后明教群雄奉无忌为明教教主。



安顿好明教教众，无忌决定去迎回义父。路上却遇到了峨嵋派众人，还发现了身受重伤的殷梨亭，又受了金刚指力所伤。无忌觉得事情不妙，于是众人前往少林寺去一探。少林寺门口有一知客僧拦路，将他打败进入少林。在佛像背后发现了“先诛少林，再灭武当，唯我明

教,武林称王”。众人赶快又赶到武当,在武当山下遇到了赵敏一行。在师祖张三丰的指点下,学会了太极拳、剑,并且打败了阿大、阿二、阿三。打败赵敏后,得知群雄被囚于大都万安寺。

在万安寺遇到了范遥,进入右侧塔中,打败玄冥二老得解药、钥匙,救出了被囚的的各派人物。再上主塔,打败阿大等人,得到了黑玉断续膏和金针渡劫丹。出了万安寺又遇周芷若被金花婆婆捉走。跟随金花婆婆到灵蛇岛,打败了妙风、辉月、流云三使,得到了圣火令,但还是和小昭分手了。由赵敏的指点,学成了圣火令上的武功。

得知少林要召开屠狮大会,无忌赶到少林寺去解救义父。与各大门派见面,征得他们同意后,进入后山山洞。在山洞一侧目睹了宋青书被杀,从他那得了一封信。再仔细搜寻即可找到三大高僧,与之比试将他们打败,即可救出谢逊。谢逊然后会和成昆进行最后的决斗,打倒成昆,整个游戏就结束了。玩家就可慢慢欣赏一下通关画面了。

《倚天屠龙记》的战斗方式与其它RPG游戏不太一样,游戏中战斗的数目是固定的。每次战后能力的变化也是固定的。不能象其它RPG游戏可以到处找敌人生级,所以每次战斗都不太容易。尤其在最后进入山洞后,不仅有三大高僧,还有一个魔多帮在捣乱,打掉他们还真不容易。战斗时有个小窍门,最下面的角落是个死角,站在那就不会有人打了,可在战斗过程中休息一下。每次战斗结束后不要忘了搜搜身,会得到不少物品的。药品数量有限,最好保留到最后关键时刻再用。

游戏的进展基本上与书中情节相同。不过在细节方面则更多的采用了解迷的方式,不少地方都可以将人难上几天。笔者就曾经因为找不到机关,在光明顶的地道中转了好几天。

《倚天屠龙记》与已经出现的其它由金庸作品改编来的游戏相比,无论从各方面来说都有极大的进步,不可不玩,尤其对于金庸迷来说。据说智冠将要推出《天龙八部》了,让我们期待着他们会有更好的表现。

《金庸群侠传》



金庸先生的大名可以说是无人不晓,不知有多少玩家沉醉于他那奇妙的武侠世界中,笔者也是其中之一。金庸先生的小说有不少也被改编成了游戏象射雕、倚天、笑傲、鹿鼎,可是说实话,玩过以后总有点遗憾,除了倚天还算差强人意。当笔者刚拿到金庸群侠传时,首先注意到它的容量,恐怕要比以前所有金庸游戏加起来还要多,心中不免存了一丝希望,这么大容量应该不会太差,等到安装完毕玩起来才真正感觉到智冠公司并没有让大家失望。

整个游戏仍是智冠传统的风格320×200的解析度,而战斗的方式与倚天相差无几。不过游戏的情节有了极大创新,将金庸十四部武侠小说巧妙融入一个游戏中,主要著作中的场景、事件和人物均在游戏中出现,而玩家则扮演一名与著作无关的少侠(名字可自取)无意中进入游戏的世界,为了收集十四部天书开始了自己的冒险,在游戏中许多熟悉的人物将会出现,玩家可以让他们加入队伍一起去冒险(当然不同的人加入对于游戏的发展可是有影响的啊!),时而海外孤岛,时而华山之

巅，时而少林古刹，时而武当玄观，与老顽童比武较技，向张三丰讨教武功，这些想象之中的事都成了现实。

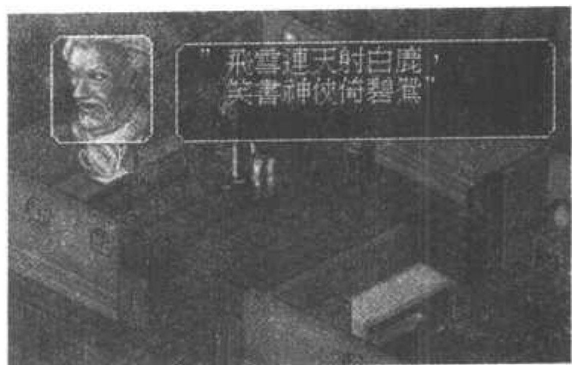
下面笔者把游戏中取得的一点心得和玩友们相互交流

开始时玩家只有一个人，可以先在家中取一些东西，然后先到南贤处，只有先到南贤处才可以进入其他的地点，否则的话只能进出客栈。南贤居可沿家门口的路向下，沿路有一座山，其特征是山下有一段小路成环状，山上即是南贤居。进入之后，与南贤说一些话，在旁边的柜子取得罗盘。(罗盘可是游戏中至关重要的物品)旁边还有一面镜子，可以看到主角的道德值。这个指数很重要，有些人物对情节发展起决定性作用，要他们加入队伍就要满足一定的道德值。然后就可离开南贤处了。刚开始由于主角等级太低，情节比较难展开，笔者在此提供一个模式供玩友们参考。先到福威镖局找林平之，将之打败可升一级。然后到高升客栈找到段誉，到昆仑仙境找到张无忌，张无忌开始不会加入队伍，先到冰火岛去见谢逊，找到一撮金毛，再去见张无忌就可以请他加入队伍，这时队伍中已有三人，可到阎基居将之打败，可得两页刀法。接下来可以到胡斐居将他打败，并给他两页刀法，胡斐也会加入队伍。四个人会合后力量就比较大了，以后进展也就容易些了。



下面简述一下怎样取得十四本天书

《飞狐外传》：先找到苗人凤，知其有眼疾，可先到阎基处打倒他(第二次)，可得七心海棠，再到药王庄，开始进不去门口有一朵蓝花摘下后就可以进去了，之后让程灵素配药。带药治好苗人凤眼疾，可得阎王宝藏图，找到宝藏用阎王金刀开门可取到书(让胡斐在队伍中，程灵素可加入)。



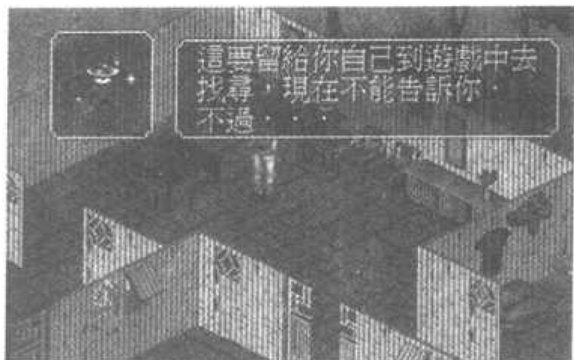
《雪山飞狐》：第一次打倒阎基后可在其屋中找到两页刀法，到胡斐居将他打败给他刀法并让他加入。到苗人凤居，帮他解危，然后过程如取《飞狐外传》，最后让胡斐与苗人凤对决如获胜可得《雪山飞狐》。

《连城诀》：在大轮寺可救狄云，从狄云口中知一座标，在该处可拿到《唐诗选辑》，到北丑居用水使唐诗选辑中字现形，再到天宁寺取书即可。

《天龙八部》：到燕子坞找慕容复，答应他找玉玺和世系谱表，世系谱表在铁掌峰上一条小路后。给慕容复玉玺可得呕血谱(对笑傲江湖有用)，给世袭谱表可得知书在乔峰处，这时可选与慕容复合作或不合作。若合作先跟慕容复到少林寺取信(要与玄慈比武)取到信后则到乔峰处给他带头大哥的信，乔峰就会把书给你，并离开丐帮。若不合作则主角一人与乔峰比武，获胜可得《天龙八部》。出丐帮还要与慕容复比武，很容易将他打败，这样段誉和王语嫣就可以有情人终成眷属了。两个人都可以加入队伍。



《射雕英雄传》：先找到程瑛让其加入，到黑龙潭去找瑛姑，瑛姑会让玩家先去找一灯，回去见瑛姑，再去找周伯通。回黑龙潭，瑛姑会说出桃花岛入口座标，去桃花岛向郭靖要书即可。



《白马啸西风》：到沙漠废墟，地下迷宫。劈开石门即可取到书，需要到一定等级并有玄铁剑。

《鹿鼎记》：到神龙岛，神龙教教主，告诉玩家书在韦小宝处，韦小宝则在五毒教，到五毒教得知被骗，再回神龙教将神龙教主打败即可得《鹿鼎记》。

《笑傲江湖》：在福威镖局找到山蹊行旅图，慕容复处得呕血谱，嵩山左冷禅的后边书房有一不明显的宝箱，内有率意贴。在蝴蝶谷可拿到一把铁铲，再到破庙，有一条隐密的小路通向庙后，可见一古墓，使用铁铲将之挖开可得琴谱，拿这四样东西到梅庄。打败四友后，找黑白子拿钥匙到房间地道救任我行。任我行自行逃走，可找到黑木崖令牌，得吸星大法，再到黑木崖打败东方不败，可得《笑傲江湖》。出来后与五岳剑派比斗，再回到黑木崖可与任我行比试得《葵花宝典》。



《书剑恩仇录》：先到回部，知其圣物可兰经被金轮法王抢走，去找金轮法王将之打败，取得可兰经，将可兰经还给回部可得《书剑恩仇录》。

《神雕侠侣》：先到沙漠山洞可找到杨过，到绝情谷拿到断肠草，再回到山洞救杨过让其加入，可得蜂浆，到百花谷找周伯通给他玉蜂浆，出谷再进去，则可见蜜蜂，观察之则得绝情谷附近一座标，到该处即可找到小龙女，两人团聚回到石墓。再到石墓，从石棺中得到《九阴真经》和《神雕侠侣》，并可请杨过和小龙女加入。

《侠客行》：在沙漠山洞中拿到玄冰烈火酒。再到摩天崖用玄冰烈火酒救醒石破天，让他加入。到凌宵城打败白万剑拿到赏善罚恶令，然后就可到侠客岛，石破天可在岛上学得太玄神功，并得到《侠客行》。



《倚天屠龙记》：在明教分舵打败杨逍、成昆，到房中秘道拿到乾坤大挪移，再到光明顶打败各大派，到冰火岛找谢逊，他要求先杀掉成昆，只好回去再杀掉成昆，带头给谢逊，让他回光明顶。去光明顶，又要去找金花婆婆，激她回光明顶，再回到光明顶，打败众人摆下的光明圣火阵就可得到倚天屠龙记。

《碧血剑》：到勃泥岛去见袁承志，他提出三个考验，等级达到一定程度到华山山洞拿出金蛇剑，再去见袁承志即可。

《鸳鸯刀》：在田伯光家中找到鸯刀，闯王宝藏里可拿到鸳刀，去海岛用两把刀打开门即可拿到书。

一些非必要物品的取法：

辟邪剑谱：先不带林平之到青城，将余沧海打败再与其弟子谈话得知林震南夫妇遗言，再回去与林平之谈话。出镖局再进去，林平之就已经得辟邪剑法，让之加入即可。



左右互搏之术：瑛姑与老顽团聚，即可从老顽童处学得，不过只有石破天、虚竹、林平之等人才能学。

降龙十八掌：在元鹤崖可得兔子肉，在成昆家得猪耳朵，在石鳄岛上得小牛腰子，灵蛇岛上得獐腿肉，在星宿海可拿到羊羔坐臀。将这些材料给林厨子让他做出一道玉笛谁家听落梅，将菜送给洪七公可得降龙十八掌。

达摩剑谱和洗髓经：在少林寺大殿蒲团下可找到洗髓经，与少林方丈谈话，若道德够高可得达摩剑法。

真武剑：在武当山从左边路一直向上有一门，绕几圈就可到中间的屋子拿到真武剑。

太极拳剑和梯云纵心法：到武当与张三丰比武，不要胜，每输一次可得一种武功，只有三次，以后张三丰就不会再比武了。

笔者经过几次通关，经验倒积累了一点，在此与玩友们一同探讨

1、等级永远是第一位，对于一些不喜欢游戏工具的玩家来说，更是要经过千百次战斗才能达到顶峰(本游戏最高可达30级)而游戏中提供了不少可供升级之处，当玩家等级较低时可去金花婆婆处而等级够高后就可到周伯通处了，这样可以反复升级。



2、在收集全十四本书之后，家中桌上就会有武林大会的请帖，从这以后你只能一个人作战了，在武林大会上，你要连败十五位高手(每三仗中间可休息)之后就可以成为天下第一高手并获得神杖。再到圣堂（即霹雳堂)，用神杖向孔八拉换到一把钥匙。打开右边房中一扇门进去后可发现一密道。下去后将十四本书放在旁边的架上，前面的铁门就会打开这时笔者建议玩家们出去存一下，因为下面要有一场空前绝后之战。若你道德值较高，会有十大邪派高手，若道德值较低则是正派十大高手来对你围攻。记住多带几颗生生造化丹、天王保命丸之类。因为邪派高手实力还一般而正派高手就太可怕，有老顽童和郭靖两人会双手互博，而郭靖还有降龙十八掌，这一仗真是噩梦一样。笔者是练成了辟邪剑法以后才好不容易打过的，中间吃的药物数不胜数，终于明白了当坏人确实不好啊！

3、游戏中有很多人物可加入队伍，其中令狐冲、张无忌威力很大。玩家们可能都注意到了，还有一些人物培养起来也是很可观的，如石破天，若让其先学会双手互搏，再将太玄经练至十级则连令狐冲也只有甘拜下风。王语嫣也不错，虽然等级很低，但姿质很好学武功极快，九阳神功可速成，绝不逊于张无忌。林平之也许很容易被忽视，可若是让其练成左右互搏和辟邪剑法，单打独斗几乎天下第一。

4、道德值在游戏中是很关键的一项指数，不仅会影响结局更可能影响游戏的进程，因为有些人物加入队伍，是要依靠主角的道德值，象程瑛这样可以决定游戏进展的人物若是不肯加入可就太糟糕了，偷东西当然要降道德，不过若人不在就关系(没人看见？)，邪派人物加入当然也有影响。

5、南贤和北丑是游戏中虚构的两个人物，若给他们智慧果，他们往往会说一些情报，有些有用，有些则是满嘴胡话，相比之下，南贤的话更可信些。

6、由于新人物的出现，队伍不时要发生变化，让某个人离队时仔细看屏幕上出现的话，注意以后可以在哪里找到他。

总的来说，金庸群侠传是个很优秀的游戏，无论对于武侠迷还是游戏迷，它都是绝对不可错过的，相信在以后几个月的GAME榜上它都会有杰出表现的。

《楚留香传奇——血海飘香》

在武侠小说界，能与金庸齐名的恐怕就是古龙了，不过金大侠早已有若干部小说被改编为游戏了，古大侠却几乎没有。还好《血海飘香》的推出，填补了这个空白。

故事选自楚留香传奇系列小说的第一部《血海飘香》。玩家嘛当然扮演大名鼎鼎的香帅了，游戏要沿着当年古大侠设计的道路去进行一次冒险。

游戏的画面并不十分出色，现在各种游戏画面，无论是日本式的动画还是3D动画都在精益求精。相比之下，本作中的画面虽稍有特色，但显得粗糙了些。游戏对鼠标的处理倒有些新意，用一支扇子表示，还有开合的动作，倒也符合香帅的身份，游戏的操作也很简单，只须将扇子指来指去就成了。

整个游戏应该看做是个冒险游戏(幸好不是RPG，否则想象一下，天下无敌的楚留香到处找人升级像什么话)。整个游戏的发展几乎都是按照书上的情节，对于玩家来说几乎不用什么攻略，找本《血海飘香》放一边就可以了。不过这样虽然忠实了原著(笔者个人最讨厌电影电视中那些将名著改得面目全非的情况)，但却少了一种悬念，因为恐怕大多玩家还没开始玩就已经知道结局了。

不管怎么说，对于武侠迷，尤其是古龙迷，这个游戏还是应该玩一玩。今后，还一定有古大侠的著作被改编为游戏，希望能有新的突破不让金大侠专美于前。

《绝代双骄》



近来，由武侠小说改编成的游戏越来越多，金庸的作品《笑傲江湖》、《倚天屠龙记》等等都已经是玩家们耳熟能详的了。而这次，古龙的名著《绝代双骄》又被搬上了电脑屏幕，让我们一起来领略一下吧。

《绝代双骄》这部小说大家一定都非常熟悉了。本游戏是欢乐盒公司根据香港永盛公司出品的同名电影改编而成的。电影中由刘德华饰的小鱼儿，这次上了彩显，成为了影、视、歌、GAME四栖名星，此外，还有林青霞、张敏等大牌明星出演。

游戏中的人物头像用的都是电影中的明星照片，看起来是不是有一种亲切感？游戏的过场动画是由原版电影画面剪接而成的，不过256色的表现力似乎不够好，而且样样都照搬电影上的，让人总感觉到好象缺少了点什么。象《仙剑奇侠传》中坐在酒葫芦上腾云驾雾的那种感觉，《绝代双骄》中就很难找到。

游戏中的对话很幽默，整个内容也比较搞笑，小鱼儿本来就是一个让人一见就想笑的人嘛。情节的发展具有多线式剧情，玩家可以完全按照小说或电影的情节来玩，也可以按照自己的喜好，自



己决定路线，改变一下小鱼儿的发展史。玩家也可以自行选择不同的伙伴来陪你一块儿闯荡。由多线式的剧情发展，游戏将导致不同的结局。

由于《仙剑奇侠传》获得的巨大成功，它所采用的45°的视角，而且连四周的树、花草、房屋，甚至宝箱，都被搬到了《绝代双骄》中，这可能让玩过《仙剑奇侠传》的玩家觉得异常亲切。游戏的战斗画面、法术、物品也都像极了！(是不是太像了?)不过小鱼儿毕竟不是李逍遥，他还是一个骗人高手，战斗中分为骗术和战斗两种攻击方式，比较特别吧，就看看玩家是否能骗死人不赔命了。

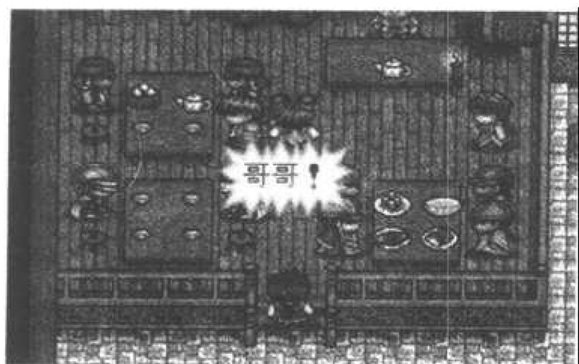
虽然《绝代双骄》算不上第一流的精品，但对于古龙迷来说还是个不错的选择。

《狂 龙 传》

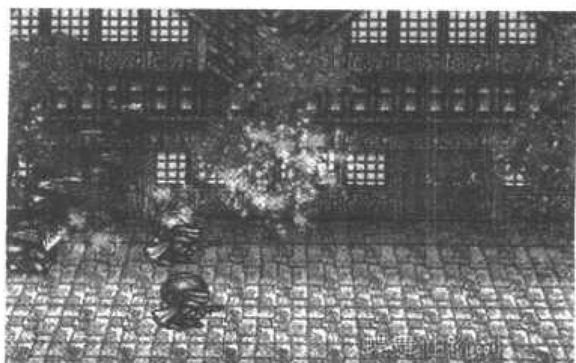


古老的国家——中京国，被一群洋鬼子——邪恶的黑十字帝国控制了，中京国的皇帝，一个被剥夺了所有权力的可怜人，最后仍逃脱不了死亡的命运，人们饱受奴役，敢怒而不敢言，但黑十字帝国并不愿罢休，他们要夺取中京国的神物，彻底地毁灭这个国家。

这时，在一个风雨交加之夜，一位老人去世了。临终前，他把他的孙女托付给了故事的主角——一个具有强大力量的勇者，这个年青人接受了老人的嘱托，把他的孙女带到中京城去找哥哥。而此时，中京城里正在蕴酿着一场革命。但是，人们灌注满了勇气的双拳敌不过洋鬼子无情的枪弹，结果可想而知。不过在这场战争中，这个年青人开始展露头脚。从此，他踏上了轰轰烈烈的征途。随着伙伴的逐渐加入，力量逐渐壮大，克服了无数困难，击败了无数强敌。最后，洋鬼子终于被赶走了，而主角也被拥立为中京国的新皇帝。



整个游戏给人一种比较沉重的感觉，故事的时代背景，无论从情节、人们的语言、服饰，以及脑袋后的那根小辫，都让人觉得是我们中国的某某朝代。人们不断起义，不断抗争，结果总遭到失败。而倡导学习洋人先进技术的主角，以及身为洋人但却同情中京国的战士等等这些都给游戏批上了一层历史的面纱，给人一种悲壮的感觉。



游戏与通常的RPG一样，也有经验值及等级。随着等级的提高，会学会各种战斗技能，但战斗系统十分特别，伙伴可有十人，但每次只能有五人上阵。不过只要有

人死亡,后面的伙伴会跟上,敌人也是如此,往往打了一批又来一批。而战斗中所有的人,都是同时在向对方攻击。不过攻击的招数能使出来的时间有长有短,时间一到招式就会使出来。当然,如果你的招式还未使出来,敌人就已经出招把你打死了,那也只能无话可说了。越弱的招式攻击时间越短,所以,战斗时不仅要讲究威力,还要讲究速度。

整个游戏的情节不是很复杂,难度也不高。主角的力量一开始就比较强,对付一般的敌人,是比较容易的,尤其是最后可修成的"狂龙斗气炮",其威力强于其它技能数倍。游戏的战斗画面相当精彩,再配上符合情节的音乐,是很适合广大 RPG 迷的一个游戏。

《超未来少女》



一位漂亮的机械人多莉终于成功了!维恩和艾美正在欢呼胜利,可是一觉醒来,艾美和多莉却到了与原来居住的世界完全不同的另一个世界。多莉在这时终于睁开了眼睛,面对心地象白纸一样的多莉,艾美必须教会她如何笑,什么是悲伤,什么是愤怒,多莉也慢慢地变成一个真正的"人"。

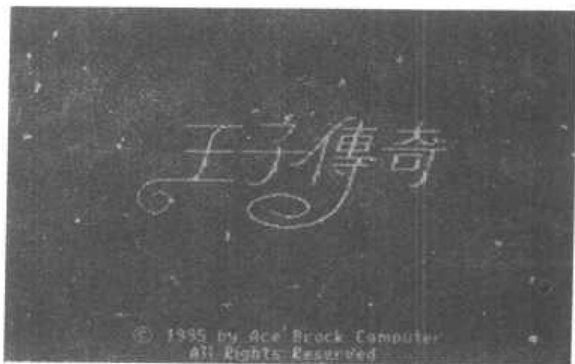
从佛兹荒野来到了中央城,艾美和多莉才得知原来这个世界叫做"维尔世界"。而现在又来了一个神秘的魔法师,说不定他会有办法返回从前的世界。中央城就要举行庆典了,为了在庆典上获胜,从而得到进入王宫的机会,艾美必须把多莉培养得更有魅力,更有力量。这段游戏简直就是《美少女梦工场》的再现,必须抓紧时间,让多莉去各个不同的店里打工,打工的同时,多莉的各项指数也会有所变化,你可以把她培养成心目中的理想女性。取得了庆典的胜利之后,真正的冒险就此开始了。面对一个接一个的怪物,如果力量够强大,多莉当然可以把他们一一消灭。不过如果多莉是一个气质、魅力型的女性,那么只有逃跑了。在本游戏中,甚至可以一仗不打而通关,全过程给人一种轻松感,格斗能力并不是必须的,有些地方反而必须要具有高的魅力才能通过。



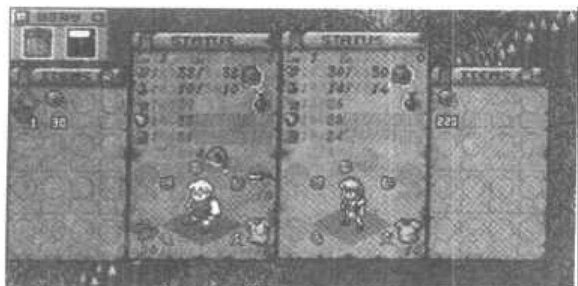
要迅速提高各项指数,只要有钱,购买各种药丸是最好的。通关时,由于多莉各项指数的不同,以及最后的不同选择,不同的结局在等待着你,要使多莉成为一个什么样的人呢?玩家自己在游戏中去努力吧。

《王子传奇》

这是一款亚博克制作、汉堂出品的RPG的游戏。不过在战斗中则是采用战棋的方式。故事的主要内容则是老套的王子复仇的内容，主角王子桑迪为人所害，为了夺回王位，联合几位朋友向阴谋篡位的军事长发起挑战，当然最终取得胜利，更赢得了美人的芳心。

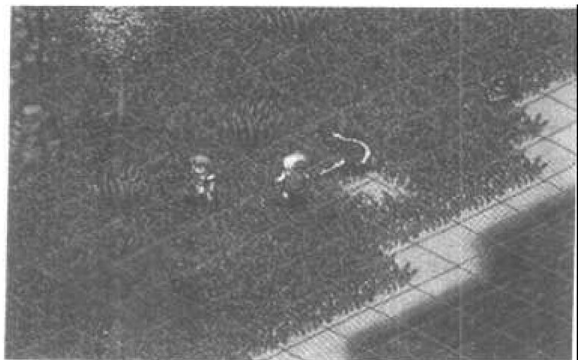


不过游戏的可玩性还是不错的。游戏中提供了丰富的武器、物品，恐怕玩家的大部分时间都要用在赚钱买好装备上。游戏采用了视窗式的操作，十分简单。对于战斗迷来说，应该是可以满意了。虽然妖怪的种类少了一些，但整个作战都采用了动画方式，尤其是其中的魔法画面，还是相当不错的。游戏的主要问题是情节的设计稍短了一些，而且有不少处交代的并不清楚，给人一种牵强的感觉。情节太短也导致展开不够，匆匆发展，草草收尾，不过看结局其后应该还有续集的，期望在续集中能看到更精采的故事。



游戏另一个问题是场景太少，所以妖怪等级差别很大，尤其是从小岛上刚回塞西利亚国时，几乎打不过任何敌人，逼得人不得不取回以前的进度多升几级再说。每要发展一个情节往往都要在外面转上个把小时升够级再说，这也多少降低了游戏情节的连贯性，何况情节本来就不丰富。刚回塞西利亚时，可能被敌人逼得无处可去，这时不妨试试到去往洛姆尔村道路左侧的丛林中，这里的敌人可能是最弱的了。等级稍高些后，就可以到各个山洞中转转，既可升级，又经常会有意外的发现。武器、装备对于RPG游戏永远是第一位的。游戏中除了在商店中可以买到武器、装备外，不少地方都有隐藏的宝箱，不过往往是在岩石或树木之后，只漏出一丝痕迹，很难发现，走路时应多观察。游戏中还可学到很多魔法，魔法往往可以攻击多人或有特殊用途，级别越高威力越大，尤其在最后一战对付众多的敌人更需要魔法。





不论从哪方面来说，《王子传奇》还是个不错的游戏，喜欢战棋式SLG的玩家不妨试试。

第四章 动作类游戏(ACT)

《狮 子 王》



相信不少玩家都看过电影《狮子王》, 那精美的画面、曲折的情节和优美的音乐, 充分表现了迪斯尼公司动画的魅力,不知吸引了多少孩子和成人。看着那只小狮子慢慢长大成为雄狮,打败敌人成为真正的 Lionking,心里的感觉又怎能用语言来表达。Virgin 公司也不失时机地推出了同名的游戏。大家们对 Virgin 和迪斯尼以前合作过的《阿拉丁》可能并不陌生。以笔者来看 (游戏)《狮子王》与《阿拉丁》相比,不仅在动画上决不逊色,而且在情节布置上更非后者所能比拟,《狮子王》的游戏充分吸收了电影中的情节,并巧妙地溶入游戏各关中。每一关都不尽相同,需要根据不同的情况使用不同的技巧,下面笔者就自己通关的心得与玩友们互相交流。



首先介绍一下各键的定义和一些基本攻击的用法

(这里介绍的键定义均是根据游戏的缺省定义)

上下左右:光标控制键↑↓←→。

跳:space

滚(小狮子): →↓

吼:ctrl(吼声的强度要看屏幕左上的格)

前爪攻击:Alt

站立攻击:shift



滚摔:Alt + space 或 Alt + shift

后三种均是变为雄狮以后才有的。

第一关:THE PRIDELANDS

这时候,辛巴还是头可爱的小狮子,做为小王子和未来的狮王, 它每天过的都是无忧无虑的日子, 每天和各种小动物玩耍。这关会有蜥蜴和刺猬在路上拦路。现在

的辛巴还只会扑、吼、滚这几招,其中对蜥蜴可扑,对刺猬可先吼或滚,然后再扑,途中会遇到很多的甲虫,可以补充体力。经过一番努力,辛巴到达了最上端的悬崖,可是却发现对面有一支鬣狗在等着,没关系先躲着它,等它扑得累了,再扑它一下,多扑几下就过关了。这关右侧有一隐蔽的山谷,爬到山上再向右就可找到,有 1UP 和太阳(接关)。



第二关:ROAR AT MONKEYS

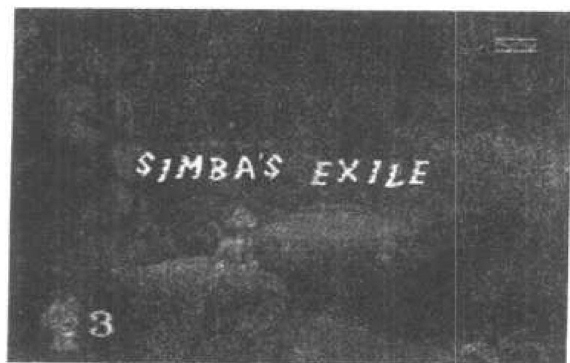
过了关的小狮子继续前进,跳过一排长颈鹿,动作可要快,否则会被掀到河里。前面一棵大树上有一些猴子,猴子中有两只粉红色的,沿着鸟窝跳上去,将每只粉猴子吼一下再跳到犀牛头上,这一段就过了。接下来辛巴落到鸵鸟的背上,在奔跑中既要小心头上的鸟窝,又要注意小河马,这要看玩家的反应力了。接下来跳过几只叠罗汉的河马,又是一树的猴子。这一段较难,新手往往不知怎样做才好,现将正确做法说一下。两侧各有一犀牛,而右侧的与过关无关,所以下面谈的犀牛均指左侧的,先跳到犀牛头上可得 1UP,再将下面的粉猴子吼一下跳到犀牛头上就到了对岸,将对岸树上的粉猴子吼一下,再从浮木上跳回来,跳到犀牛头上,这次辛巴被送到了上面那只粉猴子的旁边,吼它一下,再下来把下面的那只也吼一下,跳到犀牛头上就过关了。这一关主要是跳的功夫。动作要稳,反应也要快。



第三关 THE ELEPHANT GRAVEYARD

辛巴并没有注意到,它的叔叔刀疤心中正起着谋害它和它的父亲——狮王木法沙的念头。一天,辛巴被叔叔骗去了大象墓园,这里到处都有鬣狗和兀鹰,路途中还有有毒的甲虫、有时由大象尸骨架起的道路还会断裂,地下的喷泉也会涌出,所以辛巴的动作一定要快。对于兀鹰可以滚和扑将它打死。最后辛巴遇到了三支鬣狗,打倒它们后,辛巴赶快逃离了大象墓园。





第四关 THE STAMPEDE

刀疤一计不成又生一计。它煽动了角马群。成千上万的角马向辛巴奔来,既要注意屏幕纵深处奔来的角马,又要小心地上的石头,把握来回跳跃的时机是过关的关键。木法沙为了救辛巴,冲进了角马群中,可是刀疤却将即将脱离险境的木法沙推了下去,然后他又骗走了正为父亲的死而哭泣的辛巴。

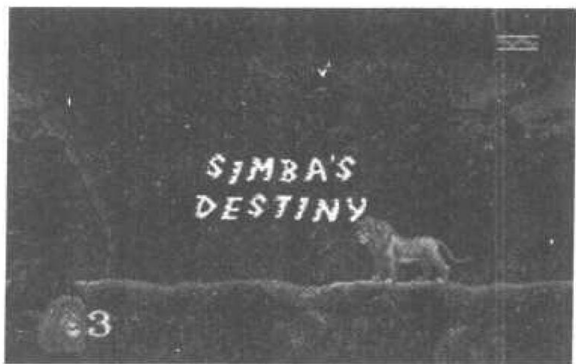
第五关 SIMBA'S EXILE

辛巴离开了家园，但刀疤还是派鬣狗追杀它。这一关不仅有蜥蜴、刺猬，上面还经常落下石头，而且有时后面还有大石滚下，没有办法，辛巴只有不停地狂奔。山壁有时只有一块块突出的石头，辛巴只能攀住它们，从一块跳到另一块，这一关跳跃的难度较大，要掌握好跳的距离和按键的力度。最后，辛巴冲破险阻奔向远方，几只鬣狗不再追赶，大声嚎叫："Never come back，we will kill you！"刀疤赶走了辛巴，夺取了王国的权力。



第六关 HAKUNA MATATA

辛巴遇到了一只叫丁满的猫鼬和一只叫彭彭的野猪。三个成了好朋友，辛巴不愿再回忆起从前那些痛苦，只想躲在这片丛林中，整天玩耍。这一关有很多瀑布，先是被瀑布一冲到底，然后再沿路一层层跳上去。到了上边接关处，一直向前，跳到尽头再转身走下去，按住右键，即可一直到达瀑布处。从瀑布上游冲下很多木头，辛巴就要沿着这些木头跳上去。这是本关较难的一处。不过还是有规律的，先跳到中间的木头上，然后就以中间的木头为基础，用左右最近的木头垫脚就可以跳上了。跳上去后向右走就到了关底，这次是一只大猩猩，它会掷椰子，又会靠敲地面使辛巴受伤，打的办法是当它刚坐稳或跳起来要敲地面时，跳上去扑一下，多扑几次之后它就会跳到最高处自行摔死。经过几年的丛林中的生活，辛巴已经长成一头雄狮了。这天，他遇到了童年时的玩伴娜娜。这使他回忆起了过去，而这时法师拉飞奇也出现了，他要引导辛巴成为新的狮王。



第七关 SIMBA'S DESTINY

从这关起，辛巴就是大狮子了，虽没有了童年时代的顽皮可爱，却另有一番威武雄壮。这一关会出现豹子和长尾猴，对付豹子最好的方法就是用前爪攻击。对猴子可以攻击还可以吼。现在吼的威力已经很大了，威力最大时可将屏幕内所有的猴子震死。途中有藤条挡路，把它撕开，有些巨石可打落用来开路（不过不要离太近，碰到就会死的）有些石头需要跳起来打。拉飞奇还会出现为辛巴引路。最后，辛巴来到一水潭边，这时他发现自己已经和父亲一样是一头雄狮，而且该回去承担自己的责任了。



第八关 BE REPARED

这一关是在一个火山岩洞内，上方有岩浆滴落，下面有熔岩喷出，再加上鬣狗、豹子和飞来飞去的蝙蝠，这些都对辛巴构成威胁。对付蝙蝠最好趁其未飞起来时跳起将之打落。走到一处洞窟发现无路可走，下方两个出口已被封死，跳起打落洞顶岩石，打开出口，再向前走一段落到一块浮木上。走一段后跳上前面的石台，以最快的速度跳过鬣狗，打死豹子，赶上继续向前漂的浮木。然后再次上岸，再前一段后要落到一块浮木上，再向前打死几只豹子后，就到达了关底。这关底有四个熔岩喷口，上面还会掉石头，趁喷口不喷

时躲在喷口上,多换几轮四个喷口均会被堵住,跳上最左边的即可过关。

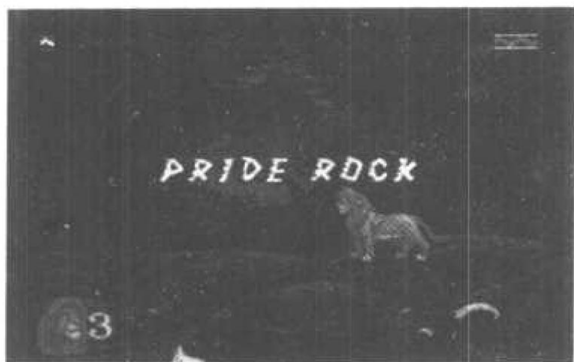
第九关 SIMBA'S RETURN



这一关主要就是迷宫,每进入一洞穴后,必须将洞穴内所有鬣狗均打死后才可再次进出洞穴。正确的路线是先进最右边的山洞接下来三个无叉路的洞穴,接着是一个洞中有四个出口进下方最右边的,下一个洞穴也无叉路,再下一个进上方左边的,然后打败敌人就可过关了,经过千辛万苦,辛巴终于回来了。这一关有时会出些问题。因为只有将版面内所有鬣狗都打死才能出入,而在一些洞穴,辛巴会将鬣狗打下石台,而非打死,这样就会被困在洞中,无法继续。

第十关　PRIDE　ROCK

回到故乡,辛巴眼前的大地已是一片凄凉,土地干裂,寸草不生,动物们均已离开了这片土地。辛巴下定决心,一定要打败刀疤。这一关中,共要与刀疤搏斗三次。对付刀疤的办法有两种一是扑,二是滚摔。扑的方法最好是将刀疤逼入一死角,而滚摔则更有效。尽可能靠近刀疤,使用滚摔。这时往往会被刀疤压在身下,迅速按 Alt + space,即可将刀疤蹬开,反应足够快即可不损体力。这时刀疤会出现疲劳之态,迅速冲上去即可摔它一下,如此几下,即可将之打跑。第三次与刀疤对打,摔它几次之后就发现已可将其摔得很远,这时,刀疤已无法进攻,找准时机,将它摔出悬崖。



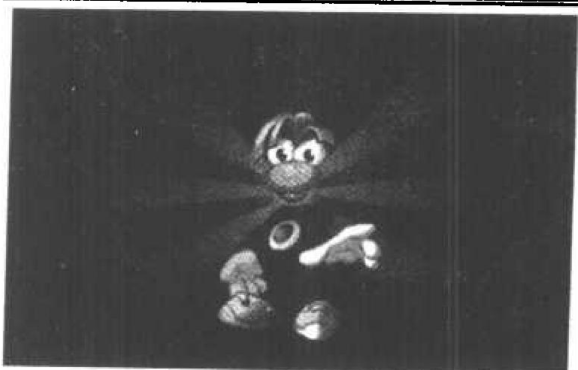
至此整个游戏就通关了,接下来就可以去欣赏结局画面了。

《狮子王》这个游戏设计的很精美,即使在 PC 机上也能体会到 ACT 类游戏操作的快感。经常有人认为 ACT 不适 PC,笔者觉得玩过这个游戏后,他会改变这个看法。也许有些玩家觉得这个游戏难度大了点。现提供一条密技。在初始选项画面中连续键入 Dwarf 两遍,然后在游戏过程中按 L 可跳关、按 H 可补满体力。不过大多数玩家会在小狮子那不屈不挠的精神激励下,靠自己的技术去完成那美好的结局。

《镭射超人》

只要一见到《RAYMAN》那美丽的画面,我相信无论是谁都会忍不住放下手中的工作而去一试身手。这一款移植自世嘉土星的动作游戏以其无以伦比的画面,完美的操作手感,赢得了从小孩到老人的所有年龄层的玩家的喜爱,也让那些认为 PC 上没有好的动作游戏的玩家有了一个新的认识。

本作容量巨大,试玩版仅第一关就用了 8 兆多的容量,由于有了大容量作为基本保证,所以能





制作出如此美丽的画面。片头的 DEMO 就不同凡响，运用了粉碎、水波等等特技效果，大大增强了游戏的气势，一进入游戏，可以看见参天的大树、绽放的鲜花、巨大的蘑菇……色彩搭配得十分柔和，在这样美丽的世界中，活泼可爱的主角就将展开一场冒险。

主角的动作生动、逗笑，随着游戏的发展，可以学会飞拳、攀援、飞行、奔跑等等能力。而游戏中的敌人的动作也让人感到很可爱，敌人看见你的飞拳击来，往往会匍匐在地上，让你的重击落空，所以掌握好出拳的时机是闯关所必须的。游戏总共有十六大关，场景遍布森林、沼泽、山地还有美丽的画笔世界，每关都必须将所有牢笼打开，完成任务，才能见到关底 BOSS。

由于每关的地形都十分复杂，而且遍布敌人、机关，到了后来，敌人越来越凶悍，而要找到所有牢笼就变得越来越困难，这正是作为动作游戏迷所喜爱的地方，要足够机敏，手要足够灵巧，动作要足够迅速，才能够达到目的。这对玩家本身也是一个挑战。

本作推出之后，在欧美大受欢迎，说它是 PC 上第一动作游戏也不为过。

下面是两条**密技**：1、在游戏中键入 Kom0ogdk 可加满生命
2、86e40g91　一次可加 10 个水珠

《铁血十字军》

在九五年各大公司出品的动作类游戏中，Origin 制作的《铁血十字军》可说是经典之作。

故事发生在未来，主角本是政府下属的一个反恐怖组织的战士，但他认识到了政府(WEC)的真面目，而加入了反叛组织。为了取得对方的信任，他开始了战斗的历程。

整个游戏最值得称道的就是其华丽的画面，SVGA 的效果，实在不是简单的几句话就能描述出来的，还是玩家自己去体会吧。另一方面游戏中对各种细节地刻画也极为细致。无论是爆炸场景还是人物地死亡，不仅细致，而且根据发生时情况不同而不同，再不是千篇一律的了。音乐和音效也不错，在游戏中可以选择背景音乐，有近 20 首音乐可供选择。游戏中，凡是能想象到的能发声的情况，制作者好象都考虑到了。丰富的音效和语音，有好声卡的玩家有福气了。

不过作为一个动作游戏，操作性好坏才是最重要的。也许是计算机先天地限制，虽然可用鼠标和键盘联合控制，但总有些不便，这种情况恐怕是大多数游戏无法避免的。但游戏中尽可能地将操作化简，而且人物的动作极为丰富，可说弥补了这一点。而对于有信心用熟它的玩家来说这也并不是什么问题。

游戏共分十六关，一般来说每关恐怕都要费上几个小时，这里介绍几条**密技**，希望对玩友们有所帮助。

1、选关 用以下命令启动游戏

Crusader - Warp(1 - 16) (1 - 16)为关数

2、选技巧等级

Crusader - skill(1 - 4) (1 - 4)为技巧等级

3、在游戏中输入 jassica16↓

然后输入:H:使 HACKER MOVE 打开

CTRL + L:显示座标

CTRL + V:显示游戏版本

CTRL + F10:无敌

F10:补充武器装备

《时空游侠》

法国公司 ADELINE 可能玩家并不熟悉这个名字,不过提起游戏《双子星传奇》恐怕就没几个人不知道了。它正是由 ADELINE 出品的。当初《双子星》就是以其华丽的画面深深吸引着玩家,其续集也正在制作中。这次 ADELINE 推出的《时空游侠》并不意味着只是应景之作,正相反,它可以说是这几年动作冒险类游戏中的精品。

游戏的情节设计也颇有新意。虽然仍是采用科学幻想,时空穿梭的模式,但本游戏中,玩家要经历史前罗马帝国直到现代,未来等八个时代,时间不同,地点也不同。玩家可以欣赏到不同的"景致",也要面对不同的对手,从猛兽到忍者到外星人,是不是很刺激?游戏给玩家提供了大量武器,大约有几十种,使用好它们就是玩家自己的事了。游戏中的许多战斗都带有 3D 格斗的味道,对手的 AI 并不低,可要把握好时机。虽然操作不算很顺手,但多少也能让有格斗癖好的玩家过过瘾。

游戏操作主要是采用方向键及其与 CTRL 和 ALT 配合,其它热键很少,避免了情况紧急之时,玩家还要到处找键(有的游戏几乎用到了键盘上所有的键,关键之时真让人不知如何是好),不过要使用熟练,还是需要一点时间。

整个游戏的画面不用多说,精致华丽。而且对人物的描绘比《双子星》有了进步,简单的说就是更象了。关键是这种效果只需要 486/66 就可以达到了,这对大多数玩家是个福音。音乐效果也相当不错,象现今各种动作冒险游戏一样,其对细节、音效的处理也极周到。

做为一个动作冒险游戏,可能玩家要过的第一关就是操作关,这是真正过关的保证。游戏中有很多隐藏的物品和秘室,在时间允许的情况下,应多查找,而现代战争关中出现的第一只狗会成为朋友,帮玩家找物品,还可攻击敌人,不要把它打死了。

可以说,《时空游侠》达到了动作冒险游戏的一个高峰,是玩家不可错过之作。同时,也希望 ADELINE 在《双子星传奇 II》中有更杰出的表现。

第五章 DOOM 类游戏

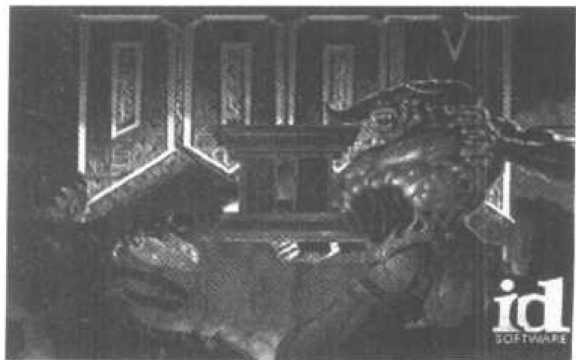


有人说，没玩过《DOOM》就不算玩过 PC GAME，玩家们同意这个观点吗？不论如何，《DOOM》确实是 PC 游戏发展史上的一块里程碑。它以全新的战斗方式，全新的战斗系统，全新的感受，开创了**动作游戏**的新篇章。

《DOOM》可以让玩家充分体验到什么是“3D”。游戏采用了主视角，即屏幕上的东西与直接由双眼看出去的景象毫无分别，作为主角，你只能看见自己拿着一把枪的手，而看不到自己的脑袋、身体等等。现在，玩家们可以操纵着“自己”在广阔的 DOOM 世界中运动了。随着主角地移动，只见远处的景物逐渐变大，变得清晰，远处的敌人也越来越大，你也可以看见敌人发出的一颗小红点——子弹，是怎样向你飞来……注意躲开！子弹击中右侧墙壁，溅出耀眼的火花。立刻举枪将他击毙吧。枪口冒出一缕清烟，那个笨蛋在惨叫声中倒下了，地上留下他的尸体和一滩血迹，在《DOOM》中，玩家可以向前后左右 360° 的任何方向前进。在前进的过程中，景物还会一上一下地跳动，好象真是在一步一步地往前走。这简直不是用“身临其境”可以说明的了，玩家已经完全溶入了那个阴暗的 DOOM 世界。

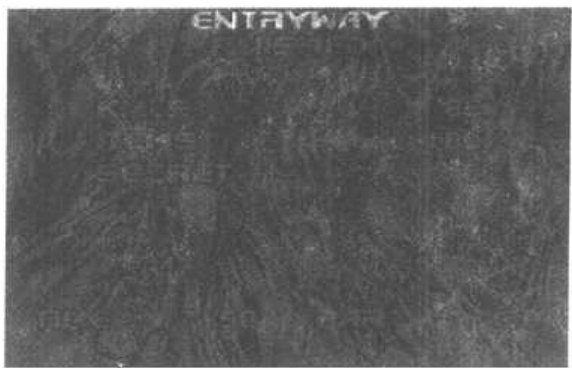
《DOOM》系列作品的超级血腥和暴力，可以在所有游戏中排老大。崇尚暴力和恐怖的玩家也不必去看施瓦辛格与史泰龙了，只要来玩一玩 DOOM，你可以亲身体验到一个人，一把枪在静寂无声的黑暗通道里如何走向死亡。任何地方都有可能出现敌人给你来几颗子弹，尤其是从你身后逼近的，以及躲在你看不见的地方放冷枪的，往往还来不及反应就只见眼前一片血红，大地渐渐向你接近……要想不被人杀，最好还是杀人吧，即使并不希望如此。敌人倒下时绝望的惨叫和身上飞溅的血花，以及地上的血肉模糊的尸体，一定会有某些人被刺激得跳起来。特别是当你冲进一道门，发现里面有一群持枪逼近的敌人，当然也是唯一的反应就是开枪、开枪、再开枪，直到他们全部倒下。看着满地狼籍的尸体，你有何感想呢？《DOOM》可以让玩家过足杀戮的瘾。不过，游戏归游戏，可千万别把在《DOOM》中得到的经验用到现实生活中去啊！





《DOOM》的另一大特色就是庞大复杂的迷宫系统。每一关都是一个极大的迷宫，有许多门、台阶、房间、机关，当然也有许多死胡同。出口只有一个，要靠玩家的耐心和努力去寻找了。要开门必须要有钥匙。门分为

红、蓝、黄三种颜色，配以红、蓝、黄三种颜色的钥匙，当然要用相同颜色的钥匙才能打开相同颜色的门。所以，寻找钥匙往往成了解开迷宫之迷的要点。机关大体上包括升降机和传送器，升降机可以把玩家送到不同高度的楼层，传送器可以将玩家送到很远以外的地方。有些地方有按钮、闸刀等等机关，可以开启一些隐密的通道。每一关都配以地图，玩家如果在迷宫中走迷糊了，不妨切换到地图模式，在地图中走。不过在地图模式，敌人是不可见的，可要随时小心啊。到了后面几关，迷宫之复杂可以令玩家发疯，再加上老是打不死的敌人，可能许多人都会破口大骂了。



《DOOM》中，玩家可以在地上拾取许多物品，其中不外乎有药品、武器、弹药。这些东西也是过关的必需品，武器有七种，战斗中按数字键 1－7 可换武器。各种武器都有不同的弹药，弹药用光则该武器就无法使用了。

1、拳头与电锯：用拳头对付持枪的敌人是很不明智的，不过，拥有了铁拳就大不一样，几乎可以一拳毙敌。使用电锯可以把一个敌人一锯至死。血花飞溅，机器轰鸣，这种残忍的玩意儿玩家用不用就要看自己的兴趣了。

2、手枪：是威力很小的武器，但在最初关没有其它武器或其它武器都用光了的时候，也只有用它了。（总比拳头要强！）



3、霰弹枪：《DOOMII》中改为双管霰弹枪。威力十足，但射速较慢，开枪之后一定要注意躲避敌人的还击。

4、机关枪：子弹威力虽不很大但是射速极快，疯狂地扫射，感觉极为痛快。

5、火箭筒：射程远，威力很大，但千万别往附近墙上或近距离敌人开炮，那样会伤着自己。

6、电浆炮：威力比机枪大，射速也很快，在近距离击中敌人时会使其定住，动弹困难，是比较好用的武器。

7、BFG－9000：威力极强，但射速奇慢，且发射一次前需要缊酿很久，这时，千万要小心敌人的攻击，以免得不偿失。

对于各种武器，一定要把握好其适用的地方，灵活地选用，见到地上的子弹一定要立即补充，决不要出现子弹打光只剩拳头的情况。

《DOOM》的联机对打模式使其更具魅力，玩家对付的将不再是一群笨头笨脑的坏蛋，而是和你同地位的玩家，这是充分表现自己的作战能力的时候。100％地熟悉地形，再利用地形打击敌人，成了最重要的事情。利用起自己的全部脑细胞，在实战中去培养战斗细胞吧！



在《DOOM》系列的推出获得了巨大成功之后，各个游戏公司都纷纷推出了自己的类似 DOOM 的游戏，游戏界甚至出现了一个名词“DOOM TOO”来代表此类游戏。当然这许多游戏之中很多都与 DOOM 相雷同，毫无新意，但好的具有代表意义的作品还有很多的，比如说

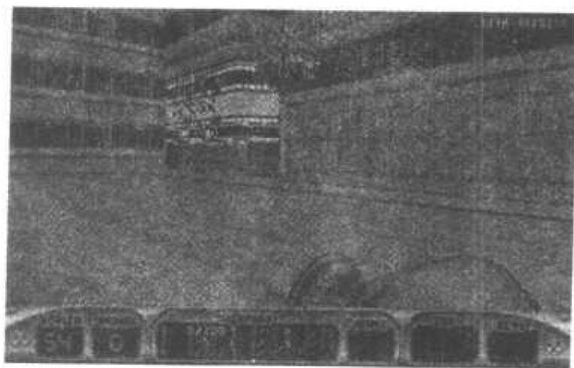
《毁灭法师》系列、《DUKE NUKEM 3D》(毁灭公爵),还有就是 id 公司的新作《Quake》(雷神之槌)等等,下面就将《DUKE NUKEM 3D》及《QUAKE》作一介绍。

《DUKE NUKEM 3D》是由 3D REALMS 出品的,不仅比起其它一些毫无特色的 DOOM TOO 游戏,就是比起《DOOM》系列本身也有了很大的提高。在图像方面,《DUKE 3D》最高可支持 800×600,当然这需要较高的配置,但普通的 640×480 的解析度画面,也比《DOOM》系列出色。对于游戏中的许多细节,也处理得很精细,玩家可以清楚地看见怪物们被火箭弹炸得血肉横飞,鲜血顺墙而下的惨状。在音效方面,《DUKE 3D》的评价是极高的,各种爆炸声、叫声、吼声,交织在了一起,甚至还有老鼠"吱吱"叫的声音。



《DUKE 3D》叙述的是异形怪物入侵,然后由玩家来拯救人类的故事。场景再也不局限于《DOOM》中的巨大迷宫,从街道到太空、月球,到了后来,玩家更可以驾驶着太空船,去空间轨道站和月球基地。游戏中可使用 10 种武器,除了最初的手枪,还有霰弹枪、手雷、机枪、火箭筒等等。而冷冻枪、缩小枪更是威力无穷,你可以试试将敌人缩到最小,然后上前一脚踩死他的滋味。在游戏过程中,与《DOOM》一样,也要寻找各种武器、弹药、物品,物品中还包括夜视仪、气垫背襄等东西。夜视仪有助于在茫茫黑暗之中歼敌,而气垫背襄则免除了玩家对于 DOOM 中高不可攀的台阶的苦恼。游戏的难度也比《DOOM》稍高,很多物品都有自己独特的作用。其中,还有不少隐藏的宝物、隐藏的通道,这些都要靠玩家们自己去发现了。

《QUAKE》是由制作《DOOM》的 id 公司推出的最重头的 3D 射击游戏。早在其推出之前,就有强大的宣传攻势将《QUAKE》的期待度提到了最高。现在已经推出了网络共享版,相信不久正式光盘版就会推出了。



在《DOOM》中,角色的造型采用了贴图方式,而各种物品、怪物只具有二维的画面,并不是真正意义上的三维效果。《QUAKE》则不再采用贴图的方式,而是象《VR 战士》一样,采用了即时运算技术,各种造型通过其相对位置及数学模型即时计算生成,其效果比起《DOOM》来可说是一大飞跃,比起《DUKE 3D》也有了很大提高,画面的解析度最高可升至 1024×768,其精美是没得说了,但是要想在高解析度下流畅地运行,机器配置是很关键的,普通的 486 玩家,恐怕是享受不到那种效果了。这么好的画面,当然配有相当生动的音效,各种枪炮声、惨叫声、火焰燃烧声……只有玩家自己去亲身体验了。

《QUAKE》分为 Easy、Normal 、Hard 三个难度级,总共包括 4 个场景"Dimension of the Doomed","Realm of BlackMagic","Netherworld","The Elder World"。每个场景又分为 6-7 个小关,进入游戏后有三个传送门,就对应了三个不同的难度,难度选择之后,出现四条分支道路,分别对应四个不同的场景。《QUAKE》中的怪物比起《DOOM》系列有了很大变化,出现了手执长剑,身披盔甲的武士,飞来飞去的法师,一见人就扑上来乱咬的疯狗,手握电锯的巨怪,造型都很细致生动,尤其是关底的大魔王,它的样子会让你双手颤抖。

《QUAKE》总共提供了九种武器:利斧、霰弹枪、射钉枪、掷弹筒、火箭、电光炮等等,各种武器毙敌的效果更加残忍,在高解析度画面中你可以更清楚地领略到。与《DOOM》类似,每一关中都有许

多"Secret"(秘密),它们与游戏进程无关,但尽量发掘 Secret 会对攻关有不少帮助,比如可以得到更先进的武器、物品等等。有许多 Secret 都隐藏得很巧妙,需要耐心地去寻找。

《QUAKE》营造了比《DOOM》更加恐怖的气氛。在有些场景设计上就会让人感到很诡异,有一种莫名的恐怖。各种机关遍布四周,一个不小心也许就会被墙上的暗器射中。还有些墙上的开关之类其实是死亡陷井,按下的后果就是有一群巨怪向你围过来。各种敌人,总会在每时每刻出现在你的四周、头顶,每走一步可能都会胆战心惊。

《QUAKE》同样支持网络对战。对战分为混战和组队作战两种模式。玩家分成两队互相攻击,在网络上去教训你的对手吧!

下面列出的密技,相信对玩家会有所帮助。

《DOOM》密技

IDDQD:不死。

IDKFA:加满装备和钥匙。

IDDT:第一次显示全局地图,第二次显示敌人位置,第三次恢复正常。

IDSPISPOPD:穿墙。

IDCLEV??:选关,??为关数。

IDCHOPPERS:得电锯。

IDBEHOLDI:隐形(限时)。

IDBEHOLDA:全部地图(限时)。

IDBEHOLDL:夜视能力(限时)。

IDBEHOLDR:得防护服(限时)。

IDBEHOLDS:暴力药箱(限时)。

IDBEHOLDV:暂时无敌(限时)。

《DOOMII》密技

IDDQD:不死。

IDKFA:加满装备和钥匙。

IDFA:加满装备。

IDDT:第一次显示全局地图,第二次显示敌人位置,第三次恢复正常。

IDCLIP:穿墙。

IDCLEV??:选关,??为关数。

IDCHOPPERS:得电锯。

IDMYPOS:当前位置。

IDBEHOLDI:隐形(限时)。

IDBEHOLDA:全部地图(限时)。

IDBEHOLDL:夜视能力(限时)。

IDBEHOLDR:得防护服(限时)。

IDBEHOLDS:暴力药箱(限时)。

IDBEHOLDV:暂时无敌(限时)。

IDMUS??:放音乐(??为关数)。

《毁灭法师 II》密技

正式版:

MARTEK:重复三次会自杀。

CONAN:失去武器。

SATAN:无敌。

NRA:得到所有武器、装备。

CLUBMED:补满生命。

INDIANA:得到所有钥匙。

CASPER:穿墙。

VISIT?:跳级(?:为级别,从 1—4)。

SHADOWCASTER?:换职业(?为职业代号,0 为战士,1 为牧师,2 为法师)。

MAPSCO:地图加强。

BUTCHER:杀死所有怪物。

DELIVERANCE:变成猪。

SHERLOCK:得到所有迷题物品。

INIT:当前级重新开始。

WHERE:显示 X,Y,Z 坐标。

NOISE:音效验测。

PUKE??:移动。

~??:播放第??条音轨。

在启动时键入 HEXEN—WARP??即可选关,??为关数。

《DUKE 3D》密技

DNKROZ:无敌。

DNCORNHOLIO:无敌。

DNCLIP:穿墙。

DNMONSTERS:附近的怪物消失。

DNITEMS:得到钥匙。

DNHYPER:得到夜视镜。

DNSTUFF:得到所有物品。

DNVIEW:显示主角。

DNRATE:在屏幕左上角显示解析度。

DNSCOTTY??:跳关(前一?为大关数,后一?为小关数)。

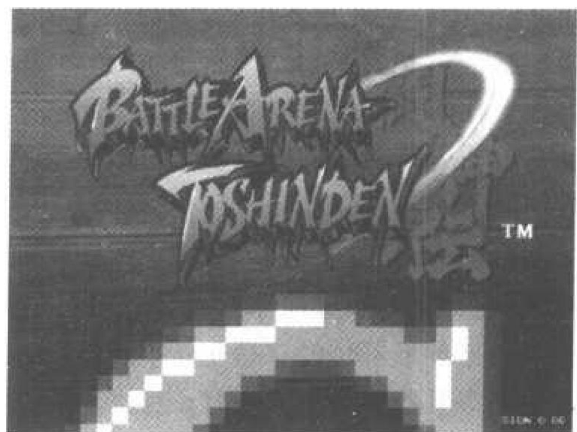
DNSKILL?:跳关(?为关数)。

DNCASHMAN:按空格飞舞金钱。

第六章 格斗类游戏(FTG)

格斗类游戏一向都被认为是PC游戏的弱项。对于街机、MD、SFC、NEO—GEO乃至SATURN、PLAY STATION等家用游戏机上的格斗游戏所拥有的火爆的画面和华丽的必杀技，相信不少PC玩家们都羡慕不已。相比之下，PC上的格斗游戏就显得逊色多了，不仅在画面音效方面无法相比，更主要的是在操纵性上的差异。甭说那敲得噼噼啪啪的键盘了，就是接上手柄也不尽人意，总是找不到玩格斗游戏的感觉，让人非常失望。

不过，随着PC硬件的发展，PC机上的格斗游戏也慢慢走出了低谷，有了长足的发展。在高速的PENTIUM及PENTIUM PRO系统的支持下，完全移植其它机种的格斗游戏也成为可能。现在已经有不少产品问世了，具有代表意义的有街机上的《SUPER STREET FIGHTER II X》(移植版本叫做《SUPER STREET FIGHTER II TURBO》)，《MORTAL KOMBAT III》(真人快打3)，次世代游戏机SS、PS上的3D格斗游戏《VIRTUAL FIGHTER》(VR战士)、《斗神传》也出现在电脑的屏幕上。最近，又成功地推出了《饿狼传说3》。借助硬件的优越性能，这些游戏已经可以说是100%移植了。如果配上一个好的手柄，那操纵的手感并不比其它任何机种逊色。不过这些游戏所要求的配置往往较高，有些甚至要求加速卡，毕竟PC机不是为游戏设计的，其性能比配有专门硬件的高档游戏机差了不少。



PC格斗游戏也并不都是移植的，也有一些原创作品。下面就其中几部影响较大的作品作一下介绍。

《武将争霸》系列是熊猫公司制作的关于三国时期的格斗游戏，共推出了《武将争霸》和《武将争霸II》两部。游戏中的人物几乎囊括了魏蜀吴的知名将领，不仅有大家熟悉的关羽，张飞，赵云等五虎将，还有孙策、甘宁等经常被忽视的“高手”。每个人物的头像、形象以及所使的招式都很符合其身份和性格特点，能看出是下过一番功夫的，让玩厌了三国战略游戏的玩家感到耳目一新。每位人物的必杀技都不相同，同时为了照顾使用键盘的玩家，必杀技的出招方式做了相当的简化，一般只需按两键就可以发出。战斗中有了气力值的设定，气力满了以后，发出的某些必杀技的威力会大大增加。《武将争霸》系列的背景画面采用了三国时期的重大战役的战场，如长坂坡、赤壁等等。游戏的界面也全部采用了中文，而且用词也颇具古典风味。

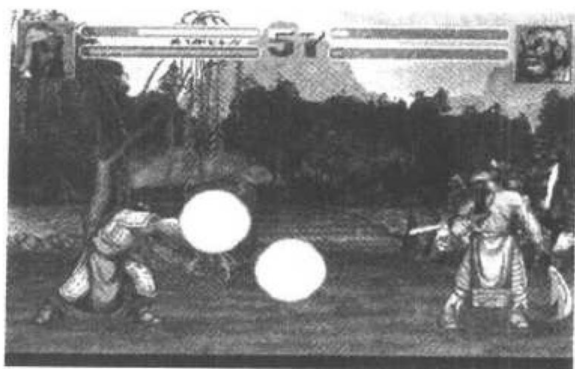


音效方面，除了博杀时的各种效果外，在出必杀技时还会由人物喊出招式的名称，关羽的“流星赶月”、张飞的“霸王拳”，用 PC SPEAKER 也可以听得一清二楚。不过《武将争霸》的不足也是显而易见的。主要是为了照顾低配置的玩家，所以游戏不得不在画面、操作方式等方面作出牺牲。例如只设了拳、脚两键，必杀技的出招方式也大大简化，虽说方便了键盘上出招，但使用手柄的玩家不免失去了“搓招”的乐趣。另外，人物看起来也轻飘飘的没有实感，这也是刻画不够精细的缘故了。不过，作为完全中国化的格斗游戏，《武将争霸》仍深受喜爱，尤其是一些三国迷，所以虽然已经推出这么久了，仍有不少忠实的玩家。

CAPCOM 公司的《STREET FIGHTER》系列格斗游戏，恐怕玩过游戏的人都知道。从最初的《STREET FIGHTER》到著名的《STREET FIGHTERII》再到如今的《STREET FIGHTER ZERO》，精品层出不穷，其操作手感和平衡性在格斗游戏中首屈一指，尤其是不朽之作《STREET FIGHTERII》，更是奠定了如今格斗游戏的基础。《STREET FIGHTER》系列各种版本在 PC 机上都有移植，不过以往移植作品的效果实在不能令人满意，无法感受到街机上那种淋漓尽至、挥洒自如的感觉。不过这一次《SUPER STREET FIGHTERII X》的移植则相当成功，画面、音效丝毫不逊于街机。十六位人物的普通技、必杀技和超必杀技都得到完美再现。更有隐藏人物豪鬼的登场。《SUPER STREET FIGHTERII X》是《STREET FIGHTERII》系列的最后一部作品。它的特色在于形象逼真、性格鲜明的人物，优秀的操作感，各具特色的武技，华丽的必杀技，漂亮的背景，再加上比前几作新增的隐藏人物和超必杀技，尤其是带残像的超必杀技，用超必杀技击倒对手时出现的万丈光芒更令人兴奋莫名。本作效果出色，但容量却只有二十多兆，并且要求的配置并不高，只需 486 即可运行得很好。



《MORTAL KOMBAT》(真人快打)系列是美版格斗游戏的顶尖之作，以其故事为背景的电影《魔宫帝国》也在世界各地创下不俗的票房纪录。该系列的操作方式与街霸系列等日版游戏不太一样，因此许多人可能开始时无法适应。不过运用熟练后，同样会为之着迷。《真人快打》系列的人物是真人映象的，看上去十分逼真，但动作似乎有些僵硬。不过这个缺点在三代中已经大为改观。《真人快打》系列最大的特点就是恐怖和血腥。各个战斗场地无一不是阴森恐怖之处，被击中后那飞溅的鲜血、嘶哑的惨叫都叫人心惊肉跳。最具特色的是在击败对手之后，还可使用极度残忍的终结技将其彻底的毁灭。不知玩家在听到最后一声绝望的悲鸣，看到自己心爱的战士被撕得粉碎，只剩下几根骨头的时候有什么感想？



《真人快打 III》继承了前两代的特色，其画面效果和音效都有了很大的提高。除了十四位斗士之外，还可用密技选出机器人 SMOKE、首脑 SHAOKANG 和人马 MOTARO，而后两者的强大更是玩家所想象不到的。《真人快打》有着华丽的画面，必杀技，但出招方式怪异，必杀技也不多，因此并非为每个玩家所喜爱。不知玩家对它印象如何？

以上是 2D 格斗游戏的代表作。PC 上的 3D 格斗游戏最近也有了很大发展。最初有被称为“电脑斗神传”的《FX FIGHTER》的推出，令玩家初尝 3D 滋味。而今，支持 3D 加速卡的《VR 战士

REMIX》,及不需要 3D 加速卡的《VR 战士 PC》,《斗神传》等多部名作的移植,使人感到好象电脑也成为了"次世代 PC"似的。

对于格斗类游戏,大家最关心的便是各种招式和密技了。限于篇幅,并且考虑到玩家的熟悉程度,我们选择了《真人快打 III》,向大家介绍一下它的各种**必杀技和密技**。

注意要点

1、终结技以下的招式只能在战胜对手,出现"FINISH HIM(HER)"时发出。

2、使用友谊之礼和还童术的回合不可防。

3、使用"MERCY"要在第三局,当出现"FINISH HIM(HER)"时,按住跑,↓↓,放开跑,即可给对手加血。

4、兽化技要在第三局使用"MERCY"后再次击倒敌人,才可使用兽化技。



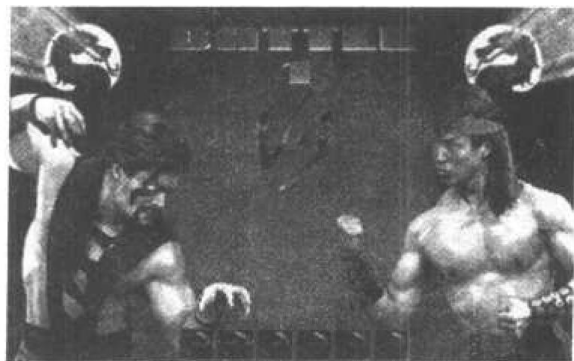
Shang Tsung

火球	←←,高拳
双火球	←←→,高拳
三火球	←←→→,高拳
火山爆发	→←←,低脚
终结技 1	按住低拳,↓→→↓(近身)
终结技 2	按住低拳 ,跑,防,跑,防(近身)
兽化技	按住高拳 ,跑,跑,跑(扫腿范围内)
友谊之礼	低脚,跑,跑,↓
还童术	跑,跑,跑,低脚
特殊舞台	↑↑←,低拳



变身术

Cyrax	防,防,防
Jax	→→↓,低拳
Kabal	低拳,防,高脚
Kano	←→,防
Liu Kang	→↓←↑→
Nightwolf	↑↑↑
Sektor	↓→←,跑
Sheeva	按住低脚,→↓→
Sindel	←↓←,低脚
Sonya	↓+跑+低拳+防
Stryker	→→→,高脚
Sub-Zero	→↓→,高拳



Cyrax

绿网	←←,低脚
传送	→↓,防
近身炸弹	按住低脚,←←,高脚
远身炸弹	按住低脚 ,→→,高脚
终结技 1	↓↓↑↓,高拳(任何距离)
终结技 2	↓↓→↑,跑(近身)
兽化技	↑↑↓↓(近身)
友谊之礼	跑,跑,跑,↑
还童术	→→←,高拳
特殊舞台	跑,防,跑



Jax

导弹	←→,高拳
双导弹	→→←←,高拳
仿生冲击	→→,高脚
震地术	按住低脚三秒后放开
扪面锤	→→,低拳
空截	空中按防
终结技 1	按住防 ,↑↓→↑(近身)
终结技 2	跑,防,跑,跑,低脚(远身)
兽化技	按住低拳 ,→→↓→
友谊之礼	低脚,跑,跑,低脚
还童术	↓↓↓,低脚
特殊舞台	↓→↓,低拳





Kabal

邪眼波	←← ,高拳(可在空中)
螺旋蚕	←→ ,低脚
贴地爪	←←← ,跑
终结技 1	↓↓←→ ,防(扫腿范围外)
终结技 2	跑,防,防,防,高脚(近身)
兽化技	按住高拳,→→↓→,放开高拳(近身)
友谊之礼	跑,低脚,跑,跑,↑(扫腿范围外)
还童术	跑,跑,低脚
特殊舞台	防,防,高脚



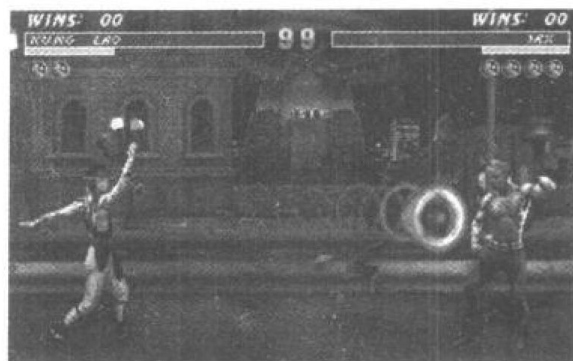
Kano

加农炮弹	按住低脚三秒后放开
飞刀	↓←,高拳
斩空	↓→,高拳
空截	在空中按防
突击捶	↓→,低拳
终结技 1	按住低拳,→↓↓→(近身)
终结技 2	低拳,防,防,防,高脚(扫腿距离)
兽化技	按住高拳,防,防,防(近身)
友谊之礼	低脚,跑,跑,高脚
还童术	→→↓↓,低脚
特殊舞台	↑↑←,低脚



Kung Lao

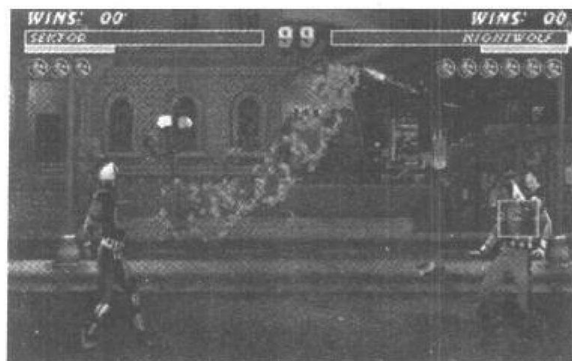
飞行铁帽	←→,低拳
传送	↓↑
防御盾	→↓→,跑
飞踢	↓+高脚(空中)
终结技 1	跑,防,跑,防,↓(任何距离)
终结技 2	→→←↓,高拳(扫腿距离)
兽化技	跑,跑,跑,跑,防(近身)
友谊之礼	跑,低拳,跑,低脚(扫腿范围外)
还童术	↓→→,高拳
特殊舞台	↓↓→→,低脚



Liu Kang

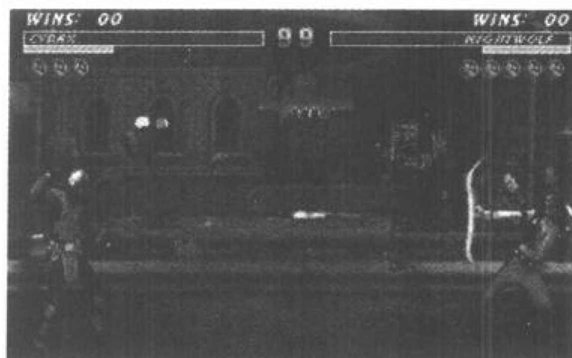
上段波	→→,高拳
下段波	→→,低拳
穿心腿	→→,高脚
连环腿	按住低脚三秒后放开
终结技 1	→→↓↓,低脚(任何距离)
终结技 2	↑↓↑↑,防+跑
兽化技	↓↓↑(扫腿范围)
友谊之礼	跑,跑,跑,↓+跑
还童术	↓↓↓,高脚
特殊舞台	跑,防,防,低脚





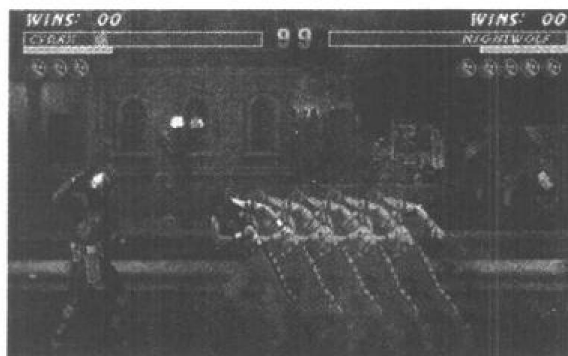
Sektor

跟踪导弹	→↓←,高拳
直射导弹	→→,低拳
传送	→→,低脚(可在空中)
终结技 1	低拳,跑,跑,防(扫腿距离)
终结技 2	→→→←,防(远身)
兽化技	→→↓↑(近身)
友谊之礼	跑,跑,跑,跑,↓(远身)
还童术	←↓↓↓,高脚
特殊舞台	跑,跑,跑,↓



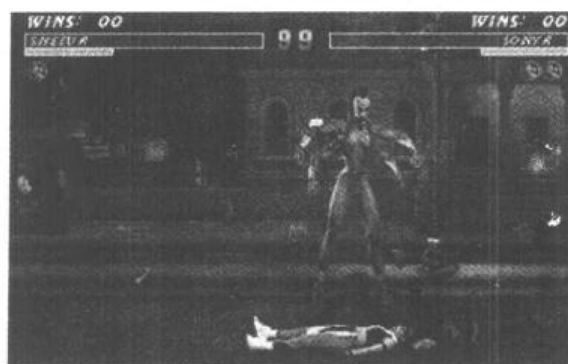
Nightwolf

魔光箭	↓←,低拳
手斧上击	↓→,高拳
反射盾	←←←,高脚
魔影公羊	→→,低脚
终结技 1	↑↑←→,防(近身)
终结技 2	←←↓,高拳(两步之远)
兽化技	→→↓↓(近身)
友谊之礼	跑,跑,跑,↓(扫腿范围外)
还童术	→←→←,低拳
特殊舞台	跑,跑,防



Sheeva

无影踏	↓↑
火球	↓→,高拳
震地术	←↓←,高脚
终结技 1	→↓↓→,低拳(近身)
终结技 2	按住高脚,←→→(近身)
兽化技	跑,防,防,防,防(近身)
友谊之礼	→→↓→,高拳
还童术	↓↓↓←,高脚
特殊舞台	↓→↓→,低拳



Sindel

凝固音波	→→→,高拳
浮空术	←←→,高脚
火球	→→,低拳
灵火球	↓→,低脚(在空中时)
终结技 1	跑,跑,防,跑,防(扫腿距离)
终结技 2	跑,跑,防,防,跑+防(近身)
兽化技	→→↑,高拳(任何距离)
友谊之礼	跑,跑,跑,跑,跑,↑
还童术	跑,跑,跑,↑
特殊舞台	↓↓↓,低拳

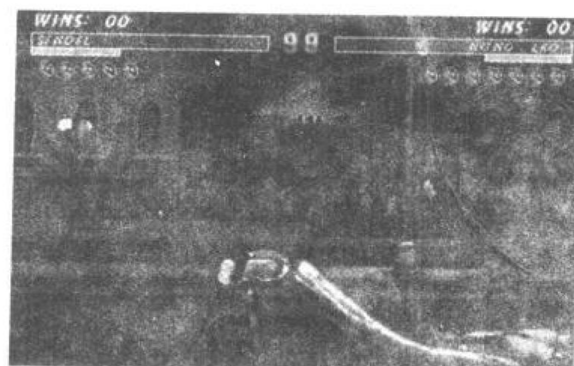
Sonya

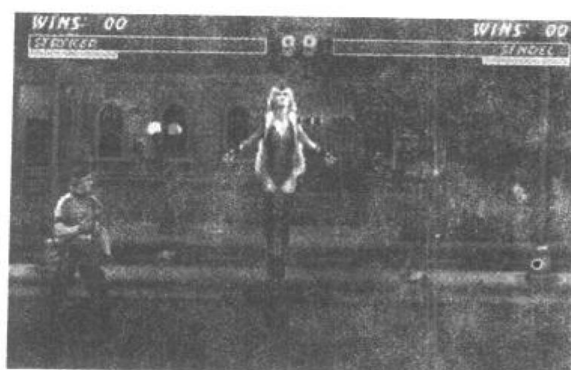
电光圈	↓→,低拳
腿摔	↓+低拳+防
飞空拳	→←,高拳
升空腿	←←↓,高脚
终结技 1	按住防+跑,↑↑←↓(远身)
终结技 2	←→↓↓,跑
兽化技	按住低拳,←→↓→
友谊之礼	←→←↓,跑
还童术	↓↓→,低脚
特殊舞台	→→↓,高拳

Stryker

冲投	→→,高脚
膑骨摔	→←,低拳
下手榴弹	↓←,低拳
上手榴弹	↓←,高拳
终结技 1	↓→↓→,防(近身)
终结技 2	→→→,低脚(远身)
兽化技	跑,跑,跑,防(扫腿距离)
友谊之礼	低拳,跑,跑,低拳
还童术	↓→→←,高拳
特殊舞台	→↑↑,高脚



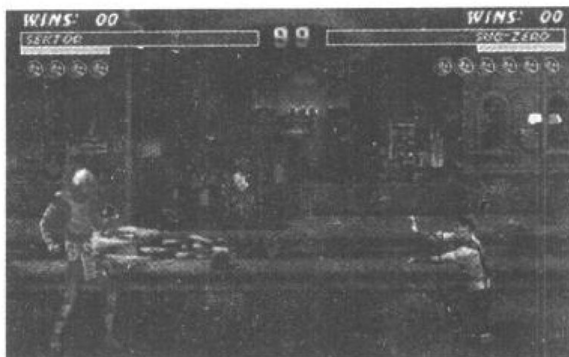






Sub Zero

冰影	↓←,低拳
冰雹	↓→,高拳
前冰雹	↓→←,高拳
后冰雹	↓←→,高拳
冰雪拳	↓→,低拳
滑铲	←+低拳+防+低脚
终结技 1	防,防,跑,防,跑(近身)
终结技 2	←←↓←,跑(扫退范围外)
兽化技	→↑↑(近身)
友谊之礼	低脚,跑,跑,↑
还童术	↓←←,高脚
特殊舞台	→↓→→,高脚



密技部分:

PC 密技是通过 DOS 命令行开启的,在 DOS 下键入 MK3,空格,再输入以下数字,然后回车进入游戏即可。

数字密码		数字密码	
666	可用 SMOKE	1995	人物随机变身
831	透明人	9966	背对背
8000	高速模式	4862222	防必死
603015	慢速模式	8888	人物变形
1111	人物变形	12345	人物变形
54321	人物变形		
NO BLOOD	无血腥	BLOOD	恢复血腥
NOVIO LENCE	无必杀	VIOLENCE	恢复必杀

隐藏人物招式:

Smoke

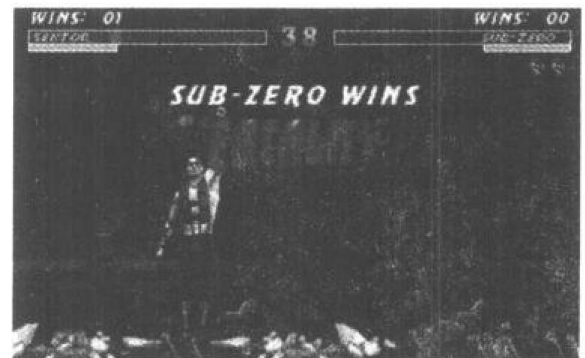
鱼叉	←←,低拳
传送	→→,低腿
隐身	↑↑,跑(再输入可现身)
空摔	空中按防
终结技 1	↑↑→↓,(四人距离)
终结技 2	按住跑+防,↓↓→↑,(扫腿距离)
兽化技	↓→→,防(扫腿以外)
友谊之礼	跑,跑,跑,高腿
还童术	↓↓←←,高腿
特殊舞台	→→↓低腿

绍康

肩顶	→→,低拳
斜上突击	→→,高拳
晕锤	←→,高拳
火球	←←→,低拳
辱骂	↓↓,低腿
笑	↓↓,高腿

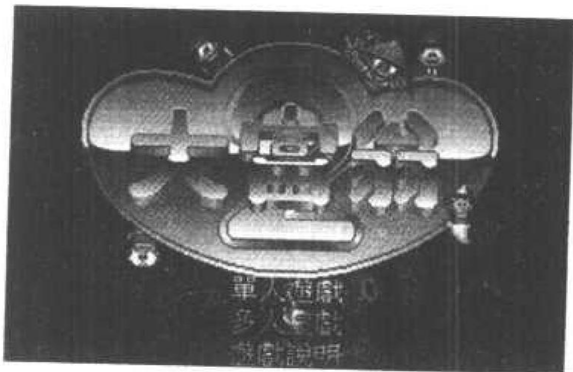
Motaro

扣面	→→,低拳
火球	→↓←,高拳
尾扫	↓+低腿
传送	↓↑



第七章 桌上类游戏(TAB)

《大富翁 2》



大宇公司推出《大富翁 2》时，笔者刚开始接触电脑，于是《大富翁 2》“有幸”成了我玩的第一个游戏，没想到从此一发不可收拾，成为铁杆游戏迷兼大宇迷。游戏中简单的操作、亲切的画面和幽默的风格，给电脑游戏注入了一股新鲜血液，尤其对于还大多停留在红白机上的大陆玩家来说，真是耳目一新。相信不少玩家也是就此迷上电脑游戏了。

游戏共有三个场景，八个出场人物。人物以阿土仔为主角，单人游戏只可选阿土，最多可有四个人一同玩游戏。游戏要过三关，台北、香港、大富翁城，当打败所有对手以后，又该做些什么？当然是荣归故里，衣锦还乡了。

下面介绍一下游戏的具体玩法和游戏中物品的用法

在游戏中玩家选择一人即可开始“发财”的历程。不论在哪一场景游戏最初时道路两旁均是空地。每次停下来后若处于空地则可买下，若已是自己的土地则可投资加盖，是别人的地则要付过路费。当然位置不同，土地价格不同，过路费也不同，黄金地段可能要比一些烂地贵出几倍。不停加盖之下，平地很快就可成为摩天大楼，过路费也成倍增加，而且收费要按对方在这条街上店铺的总和来计算，所以如果一不小心落人了一片摩天大楼群，除非特别实力雄厚，一般都只有破产了。在这个游戏中地产几乎是决定性力量，最理想的莫过于在一黄金地段将地成片买下，这可借助路障卡、预约卡等卡片来实现。

除了收过路费之外，炒股票也是发财的重要手段，它可使财产成倍增长。在游戏里炒股票其实并没有什么技巧可言，根本不用判断哪个公司实力雄厚，哪种股票会涨会跌，只要记住股票最低就是 10 元一股，只要在这时吃进，只赚不赔。而且还可以充分利用卡片，金银卡均可使当前所持股票数增长，红卡则使股市上涨，黑卡则使股市下跌，再配合路障卡、停留卡那是无往而不利了。

在游戏中物品是以卡片的形式提供给玩家，种类繁多，这里将比较有用的几种介绍给大家：

路障卡：在屏幕内某一处设置路障，经过的人即停在此处。既可以用来到达自己希望去的地方，也可以使别人停在某些地方(当然是会吃亏的地方)。

停留卡：使屏幕内某一人(自己或别人)停一回合。

预约卡：将一空地预约，别人无法买下。

魔王卡、怪兽卡：可用来拆屋。

仙女卡：可抵挡灾难和魔王卡、怪兽卡。

免费卡:免交过路费,最好关键时候再用。

免罪卡和免狱卡:可避免入狱坐牢。

嫁祸卡:可将坏事嫁祸给别人。

这里只简单介绍几种,别的几种,在游戏中试一下也就知道该怎么用了。

游戏中还设了许多其它的地点,如监狱、医院、赌场、法院等地。最可笑的莫过于法院,专门接受诬告,而且不告都不行。诬告的成功率并不很高,胜诉后对方固然进监牢,可败诉了自己也逃不了,进了法院真有一种前途未卜的感觉。不过也有不错的地方,象黑市,就可买到各种卡片。游乐场可接到钱。还有一些地方发生的事情是不可预料的,如新闻,这就要看自己的运气了。

在玩时,可以碰到神,共有四种:

财神:可增加金钱,并抵赖租金。

福神:得卡片,使投资加倍。

穷神:损失金钱,有时租金加倍。

衰神:丢失一半卡片,有时使投资失败。

可用请神符,使最近的神附身,或送神符将附身的神送走。

《大富翁 2》推出之后为广大玩家所喜爱,可以说它达到了桌上类游戏的一个高峰,以后陆续出现的《爆笑三国志》、《嘻笑春秋》等同类的游戏就再没有达到《大富翁 2》的水平。失望之余,玩家们也都希望大宇能推出《大富翁 2》的续作,大宇也没让玩家失望,不久以前推出了《大富翁 3》,笔者将在别的文章中为大家介绍。

《大富翁 3》

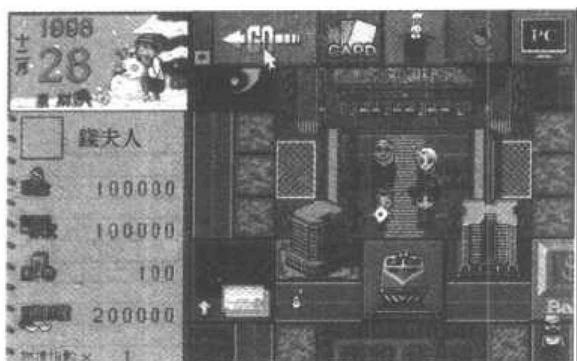


当年大宇以《失落的封印》等一些游戏崭露头角,但真正使大宇名利双收的还是《大富翁 2》,不知有多少玩家沉迷在买地、盖楼、炒股的热潮中不能自拔。笔者接触电脑的时间较晚,那时正是《大富翁》风行之时。回想起当时狂热劲,心里对大富翁总有些特殊的感情。随着各种类似的游戏不断涌出,象《富甲天下》、《爆笑三国志》之类,但玩过之后总有些失望。而大宇又仿佛将精力放在了 RPG 上,从《轩辕剑》系列到《仙剑奇侠传》,《大富翁》似乎成了被遗忘的角落。还好,也许是因为《仙剑奇侠传》的成就很难被超越了,大宇再次将注意力转回来,推出了《大富翁 3》。

《大富翁 3》基本上保持了 II 代中的成功之处,并试图对 II 代中不足之处加以改进和补充。

游戏中共提供了 12 个人物供玩家选择,游戏场景,也变为台北、香港、大陆。使得大陆玩家们也能在自己熟悉的环境里过过发财梦。游戏中人物的语言行为也较个性化,与人物的身份相适应,并且保持了 II 代中幽默的风格。

玩家还可以像 II 代一样继续买卖土地,经营房地产,将平地变为摩天楼。还可以用改建卡建起连锁店,经过时收费额就是所有连锁店的总和。在台湾和大陆有些土地可租下建饭店、办公大楼和



渡假中心，这些地方的租金可要贵一些啦。

游戏中的道具和卡片很丰富。它将Ⅱ代中的某些卡片改变成了道具出现，同时更增加了新的道具，购买卡片和道具也不再用钱，而是用点券来支付。点券可在行进中得到（赌场附近），也可在赌场内赢到。点券的取得受到限制，卡片和道具的数量因此也受到了限制，尤其在游戏刚开始时。各种道具和卡片，用一下即知其效果了。不过这一代中电脑的智商显然有所提高，他们也会购买各种卡片和道具，不像Ⅱ代中出入黑市却不知该做些什么。另外在资本达到一定程度后即可买摩托和轿车，买了摩托后则有了2个骰子，轿车则达到3个，而玩家可以根据前方的形势去选择掷几个，这样就可躲过一些险恶之地。



游戏中仍然有财、穷、福、衰四神，不过分成了大神和小神。大小有别，水平也自然有别。另外还有天使和魔鬼，天使是见屋即加盖而魔鬼则见屋则拆，不分敌我，真是“让我欢喜让我忧”。另外警察、恶狗也时不时出来捣乱，玩家可要小心应付这些突发事件。

游戏中还试图继续完善股市系统。回想Ⅱ代之时只要见到10块的股票就疯狂买进，根本不用想什么技巧，也没什么风险。Ⅲ代中则把股票分为三种：一种是普通的，只是用来炒作的股票；一种是购买达到一定数量，即可对该公司控股，成为董事长，以后路过则不必交钱，而别人路过则要交钱；最后一种与第二种功能差不多，但不能在股市买到而只有路过该公司（一般是自来水厂、电力公司等）才能买到。Ⅲ代中只要路过股市即可炒股，玩家不会再像Ⅱ代时过其门而不得入，眼看着股市由红转黑。不过整体来说，股市的设计仍没有什么大的突破，炒股可看做是富翁们的“业余”消遣。



游戏中还增加了物价指数这个参数，其变化是由总资产数决定的，其实和Ⅱ代中每过一段时间地价就要涨一次形成差不多，只不过涨幅要大得多了。地价即是以原始地价乘以物价指数，地价上涨，收费也自然上涨。

游戏抛弃了大宇惯用的320×200×256色的模式而选择了640×480×16色的方式，画面与Ⅱ代相比精细了一些，但颜色效果却显得淡了，笔者个人认为不如Ⅱ代的热烈。音乐和音效要比Ⅱ代丰富多了。但对于这类游戏来说，声音并不是主要的，可能不少玩家都会关掉声音一心玩游戏。

总体来说《大富翁3》的水平的确高于前作，对于“富翁”迷们实在不可错过，也是玩友们与家人、朋友共同娱乐的好选择。

第八章 体育类游戏(SPG)

《FIFA '96》



《FIFA '94》曾以其火爆的场面、强劲的音效，征服了一大批球迷，多少人为之废寝忘食。然而，随着电脑硬件的进步，人们的眼光不会总停留在《FIFA '94》的水平。EA公司推出的续作《FIFA '96》以一张光盘的容量，无比精美的画面，极强的临场感，又给了球迷们一个大展身手的好机会。

《FIFA '96》的画面比起《FIFA '94》来说有了一个质的飞跃。它采用了640×480×256色的高解析度SVGA画面，无论是场地、球员的细节都描绘得十分清晰，传球、盘带、射门的动作也清晰分明，毫不脱泥带水。本作采用了最新的"VIRTUAL STADIUM"技术，游戏中有多种不同的视角切换，配合放缩效果，就好象看到了多部不同角度的摄像机拍下的镜头，让人感受到真实的球场上的现场气氛。当然，这些都是对于拥有奔腾的玩家来说的。



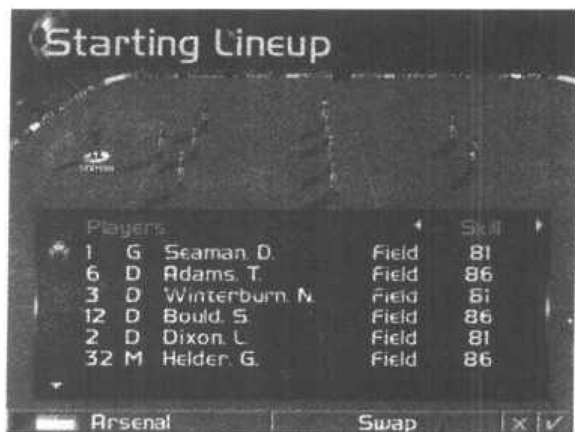
普通的486只能享受到320×200的解析度，效果当然差多了。在音效方面，可以说在球场上能听到的声音这里应有尽有，而且相当逼真，另外还可以加入现场同步解说(PLAY BY PLAY)。总之，《FIFA '96》尽可能让玩家充分体验一个真实的足球游戏。



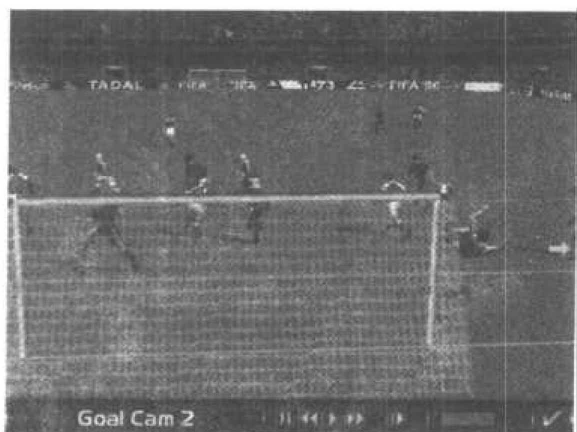
《FIFA '96》中可供选择的球队数量惊人。除了五十九支国家队，还包括巴西、英格兰、马来西亚、西班牙、美国、荷兰、瑞典、法国、意大利、德国、苏格兰等十一个国家职业联赛的一百多支俱乐部队，球队总数达二百三十多支。与《FIFA '94》不同的是各个球队中的球员全部采用了真实的姓名，而且各队的阵容与95—96赛季完全一致，玩家可以操纵自己喜爱的球星上阵厮杀一番了，令人倍感亲切。

《FIFA '96》中，SVGA的界面制作得十分友好，众多

的选项可以让你随心所欲地进行游戏的设置。系统设置包括:MODEM(联机功能)设置及 OPTION 设置等几项。在 OPTION 中,可以设置音乐、音效开关,语言选择,同步解说,SUPER VGA 开关(486 玩家还是让它永远 OFF 吧),时间显示开关,控制队员显示(包括显示名字、号码和不显示),四键手柄开关,游戏类型,受伤开关,天气状况,时钟,半场时间(从 2 分钟到 45 分钟,不过估计不会有几个玩家会熬过那痛苦的 45 分钟),技术等级(包括 SEMI-PRO 和 PRO-PLAY,在 SEMI-PRO 下,球传得准确无误,对方拚抢也不是很积极,而 PRO-PLAY 则大不一样,对方抢得很凶,而己方的传球往往会失误,给玩家带来了相当大的难度),越位开关。



每个球员都拥有几项能力指数,主要有 SKILL(技术)、SPEED(速度)、BALL-CTRL(控球力)、POWER(力量)、AGILITY(灵活性)、REATION(反应)、BICYCLES(倒钩)、HEAD(头球)、STAMINA(耐力)、PASSING(传球)等等。其实,这么多项指数真正有决定性作用的并不多,其中 SPEED、POWER、PASSING 等几项比较重要。



至于比赛的模式与 '94 一样,有联赛、友谊赛、杯赛、杯赛 16 强等比赛,另外还可进行练习赛。练习赛可选择有对抗和无对抗,可以练习角球、任意球、球门球、边线球、点球等。

操作方面与《FIFA '94》感觉差不多,除了键盘、游戏手柄之外,还可以用鼠标进行操是有不同手段,有时还会出现各种高难度的倒钩、凌空抽射,让人激动不已。

《FIFA '96》的战术布置方式与《FIFA '94》相仿,在比赛开始或比赛中按 ESC,然后就可以进行。其中阵形有 442、352、433、424、和 SWEEPER。攻防线路有无特点、进攻、防守、全线进攻、全体回防、长传冲吊等。比赛开始时的出场阵容也是由玩家确定,当然在比赛中也可以换人。

《FIFA '96》是一个不可多得的优秀足球游戏。不过仍有一些不尽人意之处,如电脑控制的队进攻模式都差不多,存在射门死角,在此处射门必进。在笔者写这篇文章时《FIFA '97》也已经推出了,对以上的缺陷都有所改进,而且画面也更为精美,希望以后有机会向大家介绍。

《NBA LIVE '96》

做体育类游戏最具实力的 EA SPORTS 继大受欢迎的《NBA LIVE'95》之后,又推出了力作《NBA LIVE'96》,喜爱篮球,喜爱 NBA 的朋友们,只要来试试《NBA'96》,对 NBA 的认识肯定会加深一层。

何谓"LIVE"?《NBA'96》中与不久前的《FIFA'96》一样,采用了一种叫做"VIRTUAL STADIUM"的技术,场地显得格外真实,连木纹地板都清晰可见。并且可以切换视角,从多个角度观看比赛,比赛中观众的欢呼声、裁判的哨声此起彼落,真实的比赛场地,具有热烈的观场气氛的拟音,再加上生动

细致的运动员,玩《NBA'96》,就跟坐在电视机前看电视没什么两样。不仅如此,《NBA'96》中的队伍,人物,以及赛程安排,都与95-96赛季的真实情况毫无差异,玩家可以操纵二十九支NBA劲旅,其中包括温哥华熊队和多伦多猛龙队,在NBA的赛场上驰骋,去实现夺冠的目标。玩一遍《NBA LIVE'96》,就相当于经历了一场真实的NBA大战,实在令人感到很兴奋。

有了光盘的大容量作保证,《NBA'96》画面的精美自然是没得说的。该游戏在比赛中为玩家提供了640×480,640×240,320×200三种解析度,以适应不同的配置。要想流畅地使用高解析度,当然非得要奔腾,对于普通486的玩家,只有采取低解析度,画面比起高解析度不可同日而语。在640×480解析度下运行,玩家可以看到比赛的所有细节,如地板上纹路、球员的影子、精彩的灯光、看台上欢呼的观众,还可根据自己的爱好,显示球员们的名字或者号数及位置。为了玩到完美的《NBA'96》,玩家们还是赶快进行硬件升级吧。

《NBA'96》中囊括了几乎所有的NBA球星,不论新人、旧人、厉害的、还是一般般的。球员的各项指数比起《NBA'95》都有所增加,大概是经过了一个赛季的锻炼,技能提高了吧。很可惜的是乔丹和巴克利没能在游戏中登场,是不是制作者没能料到乔丹的复出呢?不过,"设置球员"(SET ROSTER)这一功能也许可以弥补一缺憾,玩家可以根据自己的爱好,随意创造球员。为球员加上身高、体重、肤色、号码、左右手等等参数,再取上一个满意的名字,一个NBA的新人就出现了,你大可将其命名为"乔丹"、"巴克利",或者干脆就取为玩家自己的名字,让自己也到NBA赛场上去拼一番。通过转会(TRADE)的手段,你可罗致一批其他队的球员到自己手下,利用"TEAM INFO"玩家还可以了解NBA各个队的情况和战绩,这些设计都可以使一个不爱NBA的人爱上NBA。

《NBA'96》的操作十分方便,如果有游戏杆,当然操作手感最佳,对于只有键盘的玩家也是不错的,设置了8个方向键和3个动作键,这3个动作键分别是投篮、传球、和加速跑。传球键同时还有转换控制队员的作用,玩家可以按自己的爱好去设置这几个键位,熟悉了这些键的功能,就可以打出一些漂亮的技战术配合来。

在游戏中,玩家尽可以操纵一名球员运球闯过对方重重围堵,再扣篮得分。不过这样进球虽然精彩,在电脑的AI水平很高的《NBA'96》中,是不大现实的,最有效的进攻手段还是多传球,多打配合。所以,传球和加速跑这两个键一定要用好,球速总比人的速度要快,多传球把对方球员调动开来,再将球传至对方防守比较薄弱的地方,最后快速突破,往往能得手。投篮的时候最好先停下来,跑动当中投篮命中率比较低,另外,投篮不中时,只要看准时机起跳,会在空中以漂亮的动作将球补进篮框。

在本作中,大大加强了战略战术的运用。游戏中总共有60多种攻防战术,玩家可用F1-F8等键预先定义几种常用的攻防方案,还有动画显示队员跑位及传球的路线,在比赛过程中按"ESC"键则可进入"COACHING"去排兵布阵。玩家可以给球员们制造不同的压力(高、中、低)对球员的压力越大,他就越勇猛,断球率也越高,不过也就越容易犯规。选择好了战术,按战术的要求进行跑位,并且对应敌方的战术进行相应的防守,是取得胜利的关键,在众多的战术之中,当然有好有坏,对其进行选择是玩家的爱好问题,不过三分球战术是很有用的,玩家即使不按战术的要求跑位,三分球的命中率也会大大提高。

总的来说,《NBA LIVE '96》充分体现了EA SPORTS在制作体育游戏方面的实力,它以其精美的画面,振憾的音效,无所不含的内容,与《FIFA '96》一起成为了SPG中的经典之作。

第九章　其它类

《美少女梦工场 II》



当初《美少女梦工场》I 代在台湾发行时，引起了相当大的轰动，不过却未在大陆上市，使大陆玩家错过了一次好机会。不过这次 II 代的推出不会让大陆玩家失望，而且还由精迅资讯将之汉化，恐怕会让许多的玩家彻夜不眠去培养一个尽善尽美的小女孩来。

下面简单介绍一下这个游戏。

很久以前，整个王国的人民生活在奢侈靡烂之中，这时魔王出现了，轻易打败了人类，王国即将被毁灭，这时一名勇者潜入魔军，与魔王单打独斗，并最终打败了魔王，拯救了王国。事后，勇者在国王的请求下住了下来，西历 1209 年的一个夜晚，勇者被呼唤到城外的一个小山丘，而守护星神（由小女孩生日不同而不同）将一个纯洁的小女孩交给勇者培养。



游戏最初，要输入玩家的名字、生日、年龄及小女孩的名字和生日及血型，这些并不是无意义的，在以后的游戏中，会影响到小女孩的性格及各项指数，不过并没有哪一种好于另一种之说。具体说来：

A 型，道德会自动升高，不须过多教育，但疲劳也会自动上升；

B 型，疲劳会自动下降但易生病和变坏；

AB 型，感受丰富，但易离家出走；

O 型，精力充沛，各方面平均。

星座的内容较多无法一一介绍，有兴趣的玩家可找几本星座的书来看看。

进入游戏后，右下方有九个菜单选项，具体内容如下：

<Schedule（日程安排）>：这是最常使用的选项。每个月玩家都要按上中下旬给小女孩安排活动（十月除外，可参加收获祭）活动有四种：

打工赚钱：游戏中金钱有很大作用，学习、买物品都需要钱。游戏最初小女孩各项指数还较低，

打工几乎是赚钱的唯一途径。打工的地点很多，随着年龄增长，还会增加新的工作场所。不同场所薪水不同，对小女孩指数的影响也不同，不过都是有升有降，玩家可自己斟酌。



上课学习：学习是提高小女孩能力的最主要的手段。可根据设想的方向去选择不同的课程，每种课程分初级、中级、上级、专业级四类级，每修完一级老师会让小女孩上更高级的课程。高级的课程可需要更多的学费，但增加的指数也更多。

武者修行：让小女孩外出修行，这一部分有点 RPG 的味道。在修行中，小女孩可打妖怪，得宝物和金钱。修行有四个地方可供选择，东部森林、南部水乡、西部沙漠、北部冰山。难度不同，可根据小女孩的战斗能力来选择，失败了也没关系，管家会将她带回来。

休息：休息方式一般是自由行动和外出旅游，外出旅游要花钱，但有时有意外的收获。若小女孩变坏时，可选择监视活动，生病时还有安静休养和进疗养院，安静休养是增进父女关系的好机会，进疗养院要花钱。



收获祭：每年十月有一次收获祭，可以选择武斗大会、艺术大展、皇家舞会、烹饪大赛四项比赛中的一项参加。如果能获胜则使评价提高，还可获奖品和金钱，所以在平时一定要多培养其中的某一项，确保能够取胜。最好不要卖掉奖品，会影响评价的。烹饪大赛的奖品天堂鸟的蛋吃了可增体力，不吃可提高感受。

<状况查询>：可了解到小女孩的当前状况，小女孩有很多指数，基本上根据名字就可知道具体的内容是什么，笔者就不再一一叙述了。这一选项列出的是小女孩的各项能力。

<父女谈话>：每个月玩家都可以和小女孩谈次话，既可了解小女孩的想法，又可以增进父女关系。

<饮食管理>：饮食方法有四种：普通饮食、增强体力、节约饮食、减肥饮食。一般用普通饮食，增强体力会变胖，节约饮食易生病，减肥饮食会使体力迅速下降，且易生病，但可减轻体重。

<基本资料>：这项主要是小女孩身体方面的资料。



<上街>：上街可去六家店铺，武器店可购买护具和武器。不过一般较好的武器均可在修行时得到。餐厅吃饭可降低疲劳，但有的食品会使小女孩发胖。服装店里购买服装。夏装、冬装是必备的了，游戏一开始就应去买，另外还可买几件去参加皇家舞会。杂货店可买一些特殊用途的物品，也可将不同物品卖掉。教会可捐钱，来降低罪孽，医院自然是治病的。有时会有一个商贩上门来推销物品，有钱的话应尽可能买，对小女孩的发展是很有帮助的。

<**王城**>：每月到王城去，可参见不同的人物，这样能提高小女孩的评价。小女孩的气质决定了能见什么等级的人，谈话技巧也会影响参见的效果。每年一月，会有一位青年武官出现在人物表中，玩家稍动一下脑就能猜到他就是 prince－王子，prince 和 princess 的关系……

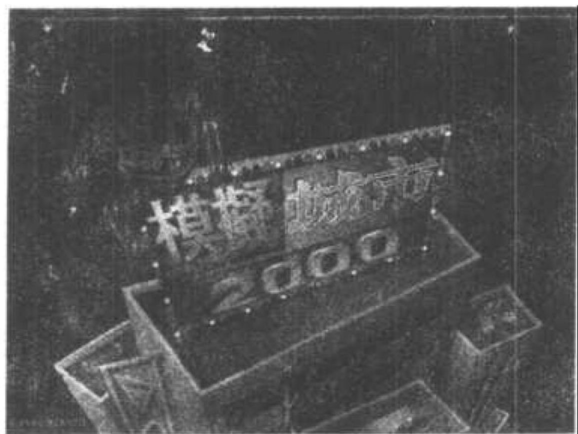
<**物品**>：检查物品，使用物品，换衣服，更换装备。

<**守护星神**>：可储存、取档、结束游戏。

《美少女梦工场 II》中提供了很多物品，有很多物品在特别的时候会起作用，如恶魔的首饰可与恶魔交换魅力和气质。在修行中更充满了 RPG 的味道，打怪物得宝物，可能是为了让玩家在游戏中换换口味吧。

《美少女梦工场 II》共有七十五个结局，恐怕很少有几个玩家能将这些一一达到。这里提供一个**密技**：同时按下 Q＋R＋N＋F12 键，再按住 F10，用鼠标选中上街的选单，这时选单中就会多出一个神秘商店的选项。在这里可得到金钱物品，还有许多与结局有关的选项，还是玩家自己去试试吧。祝玩友们每人都能培养出可爱的小女孩。

《模拟城市 2000》



如果问起经营模拟类游戏中哪一部最出名，也最受玩家欢迎，那得到的答案可是会是同一个——《Simcity 2000》，不错，就是《模拟城市 2000》。也正是它掀起了模拟类游戏的热潮，以后不少模拟游戏纷纷出台，但其水平和轰动效应均不如《模拟城市 2000》。虽然《模拟城市 2000》已经面世多年，但仍是玩家最喜爱的游戏之一。它成功地把知识融入游戏之中，玩家在玩的过程也不知不觉地上了一堂有关环境、建筑等的课程。既能获得成功的欢欣，也能感受到创业的艰辛，所以没玩过这个游戏的玩家一定别忘了去尝试一下。

这里简单介绍一下游戏的进程。

游戏最初玩家面对的是一片空地，这里有各种地形可供选择，不过一般都是有山有水。不同的地形对最初的发展还是有一定影响的。游戏还提供了地形编辑器，玩家可以自己选择设计对以后发展有利的地形。



最初玩家手中只有少量金钱（视难度不同而不同），如何恰当使用这笔钱做好最初的城市规划，势必对未来的发展起决定性的影响。**笔者就个人的经验提几点建议：**

1、最初需要建的几种设施包括电站、水场、港口以

及道路，这些都是最基本的设施了。电站推荐水电站，不过这需要较好的地形（可以自己设计一下），才能使大量电站结合起来共同发电。因一座水电站功率较小，火电站虽然比较容易建但易形成污染，影响其它设施的寿命。电场通过电线与其它设施相连。水场当然是依水而建，并要通过地下水管与其它设施相连，港口则是与外界联系的主要途径。至于道路则是城内联系的主要方式，一般应以公路为主，当道路引到边界则也可与外界的其它城市相连。



2、接下来要做的就是城市规划了。除了基本设施之外有四种区域：重工业区、轻工业区、商业区、居民区。在布局时，工业区应和居民区、商业区应有一定距离，而重工业区因污染重，更应远离中心区，以免影响其他地区发展。而商业区和居民区则应互相贴近，这样才有生意可做呀。道路也应尽可能宽阔，尤其是设想中的一些主干线，要为城市今后的发展提供空间。至于山地及一些小湖泊都可被当作平地看待，因为等到人口急剧膨胀之时，这些势必都会被夷为平地。城市规划不仅包括地表，还包括地下规划，地下主要是埋设地下水管，但以后会有地铁出现，如地下水管铺设过密，势必导致地铁无处发展。另外以后会出现的高速公路之类，是凌空而建，也要有所预计。不过新手不用考虑这么些，只要记住路建宽些。每一为公路所围的“块”大小为 4×8 左右为好。宽度不要小于 3，长度最好大于 6，这是为以后的城中城考虑。



3. 税率标准：这可是游戏中很重要的一点，因为初始的资金毕竟有限，一切资金都来源于税收。不过税率高低也有很大的影响，税率低当然使得人口增多，但收到的钱就少了，而税率高又会使人口减少，也是得不偿失。适当的标准不太好找，一般说比各项支出稍高即可，不要太贪心。至于政府的支出方面不应太吝啬，尤其是道路维护，应到 100%，免得总要忙着重修。

等到各项设施基本完成，各小区也规划完毕，水电一通就会有人来住了，随着人口一点点增加，接下来要做的就是逐步完善各项设施，应居民地要求去建一些新的娱乐、教育设施等。另外，随着年代进展，会有许多新的设施出现，其功能往往更强，但也有一些副作用，如核电站在报废时，会造成大范围污染。城市每发展一定的级别后，可以建一种纪念设施如纪念塔、市长雕塑，也算对玩家辛勤劳动的鼓励吧。

等到城市发展到已容纳不下更多的居民时，建造城中城就不可避免了。城中城价值、容量不同，其影响也不同，应根据其介绍，选择其中较好的来建，一劳永逸。这样几年下来，城市中基本上就都是城中城了。

不过城市的规划发展并没有什么固定的模式，玩家可以根据自己的喜爱去尝试，如果失败了解到原因，也可以多了解些知识。

在城市发展过程中会发生一些灾难，别的灾难还无所谓，最可怕的就是地震。地震过后，整个城市如同一片废墟，许多地方都要重新开始，人口也会下降。不过游戏中为玩家着想，可以关闭所有的灾难，这样发展就容易多了。

还有一个能让国内玩家高兴的消息就是《模拟城市 2000》的汉化版也上市了，这样即便是英文不太好的玩家也不会面对大段的说明搔头了。

说了这些，您还是自己找来这个游戏试一下吧。看您是不是个好市长。

《极品飞车》

驾驶着一辆名牌的跑车，在海滨大道上尽情地驰骋，这也许只不过是许多人都曾做过的一个美梦，如今由 ELectronic Arts 公司代理出品的《THE NEED FOR SPEED》可以把你的美梦变为现实。

街机及土星游戏《梦游美国》被视作赛车游戏的经典，它那逼真的造型，真实的赛道令无数人为之着迷，而《THE NEED FOR SPEED》如果加上好的配置，在 640×480 解析度下运行，绝对可以压住《梦游美国》。本游戏收录了 8 种世界上最著名的跑车：克莱斯勒．道．蝰蛇 RT/10，法拉利 512TR，兰博基尼 DIABLOVT、马自达 RX－7，丰田 SUPPA，本田 ．阿库拉 NSX，波尔舍 911．卡丽娜，雪佛莱 ．考尔维特 ZR－1。各种豪华的跑车拥有各自特色的漂亮造型，各自不同的性能，而玩家，则可以轻而易举地钻进这些名车的驾驶室中，好好地享受一番了。

游戏提供了 6 条不同的赛道，3 条单程路线，3 条环形路线，每条赛道都制作得非常精美，有风景优美的海滨，热闹的市区，还有险峻的山路。游戏还提供了多种不同的模式，如拉力赛、记时赛等等。作为网络玩家，还可通过“HEAD TO HEAD”模式，在游戏中与由其它玩家控制的车较量较量。游戏的操作手感，真正地具有赛车的感觉，对于一些细节，象车与车相撞时的动画处理令人极感刺激，而音效更是做得无可挑剔，极富震撼力。

《THE NEED FOR SPEED》不仅具有很强的可玩性，而且还有很高的收藏价值。那一幅幅精美的赛车照片不说，对于游戏中的每种车，其性能特点、历史性情况等等都有详尽的介绍，而且数据均由最权威的杂志提供，还会有一段精采的录相画面可供欣赏，不论在哪一方面，这一款《THE NEED FOR SPEED》都可称为精品。

下面是几条**密技**

胜出两场后，在要求输入姓名时输入：

EAC POWER：加分车

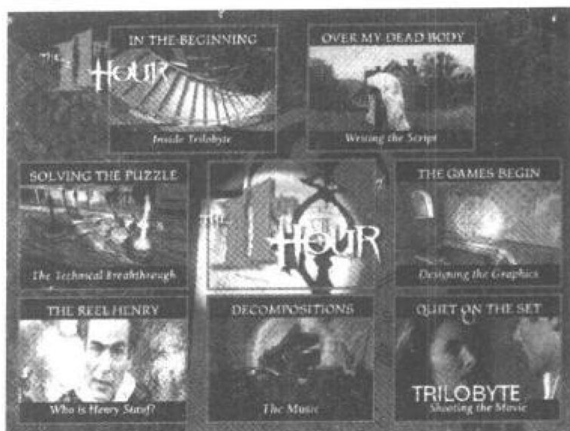
EAC WARP：加速

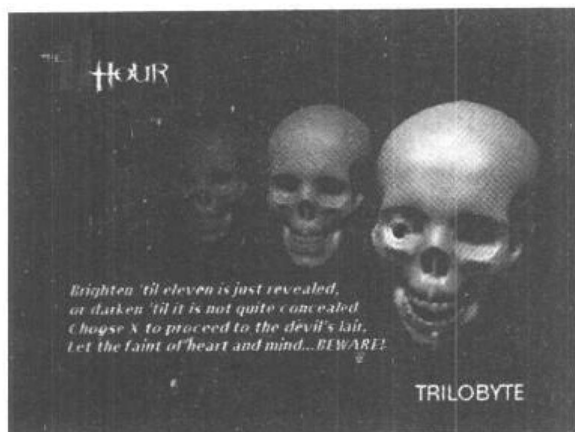
EAC PALY：将 ROSTY SPRING 变为 Egyptiandire

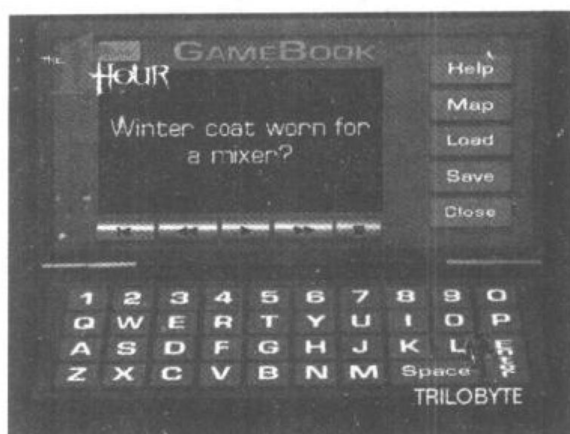
《第十一小时》

现今游戏的制作水平越来越高了，不过玩家的欣赏水平也越来越高了。《第十一小时》虽然以 4 张光盘的大容量推出，制作也更为精美，但其效果却不如其前作《第七访客》。《第十一小时》不仅包含大量迷题和谜语，还有一段真人实拍的影片。不过笔者个人对这种游戏并不推崇，它更象一部互动式的电影，游戏性实在差了很多，而其中又无字幕，对英语水平稍差的玩家真是灾难。而且对于硬件的要求也不低，不过对于喜欢《第七访客》和类似游戏的玩家来说这些并不成问题。

故事仍发生在《第七访客》中斯达夫的房子中，女记者失陷其中，而玩家就扮演她的朋友卡尔，为解救她而进入斯达夫之屋。随后面对玩家的将是十九道迷题，在解这些迷题过程中还会遇到相当多的暗语，每一条都暗指某一物品，这些物品是发展情节所必须拿到的。这些暗语要每个都准确地猜出来实在不是件容易事，不过只要根据猜测找到相应的物品就可以了，所以多试多拿是个好办法。游戏还给玩家提供了一个笔记本电脑，它除了提供 SAVE，LOAD 等基本的功能外，还可以帮玩家解决部分迷题，不过次数有限要慎重使用。游戏中有几个迷题如下棋只能靠玩家亲自出马。这种迷题的形式往往玩家并不熟悉，上手就需要一段时间，而且电脑的智商一点也不差，有时用上几个小时也无法过关，这就要看玩家的耐性了。游戏在解完所有迷题后有三个结局可供选择，不过要将三个结局都看一遍就要将最后一题解三次，而这一题偏偏是道下棋题，这真可说是对玩家好奇心地一种折磨。玩家可以自己去试试，看看有什么不同。





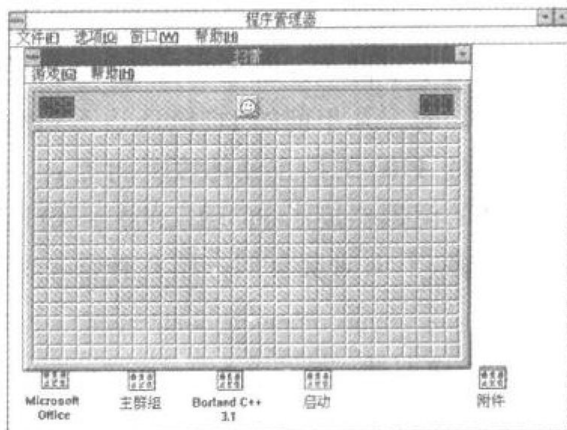


整个游戏尽量在构造一种恐怖的气氛，从影片到音乐都是如此，那血淋淋的画面、低沉的曲调和节奏、出其不意的镜头，都是对玩家心脏地一次考验。游戏结束后，还可将游戏中的镜头当作影片连续播放，有一个多小时，接近一部 VCD 了，这也可算作对玩家一番辛苦的报偿吧。

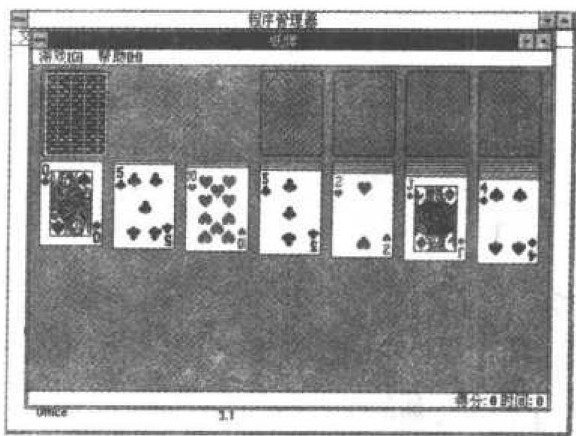
《益智游戏》

当初微机的功能还比较落后时，可能各位玩家电脑上的游戏只是一些很简单的小游戏。说“小”游戏，只是指容量小，内容也简单，并不是不好玩。相信不少玩家现在还能回忆起以前那些有些简陋但却让人感觉很温馨的“小家伙”。

说起益智游戏就不能不提到《俄罗斯方块》，它可能是涵盖机种最广的游戏，而且也是最益于被接受，无论是孩子或成人，玩上之后就不肯罢手。即便是对于一些禁止孩子玩电子游戏的家长，也可能对这个游戏而破



禁。四个小方块拼成的几种形状，便有无穷的变化组合，使人乐此不疲，相信每个人都会有这种感受。随着俄罗斯方块的普及，各种新方块层出不穷，玩法也开始花样翻新。这些复杂化的式样，再也没有达到其前身那受欢迎的程度。PC 机上也有多种俄罗斯方块的版本，这里就不一一列举了。



在亚洲还有另一种游戏的普及程度能与俄罗斯方块相比。可能有的玩家已经猜到了，这就是《麻将》。对于这个中国人发明的四人游戏，最初却是由日本人引入到电子游戏中。到现在各种流行的麻将的规则也基本是日本的规则，而“毛一”等假名规则对于玩家也相当熟悉了。以后又出了一些“台湾麻将”、“四川麻将”等新品种，不过并没有什么太新的创意，而且玩法也与平时不太一样。象“四川麻将”已几乎无法被看做麻将了。虽然麻将普及程度不下于俄罗斯方块，不过名声却差多了，一方面由于麻将自身就一直被看做一种消遣娱乐，地位不高，另一方面一些制作者迎合一些人的低级趣味，在不少麻将游戏中加入了庸俗淫秽的画面，这也多少影响了麻将游戏在人们心中的印象。抛开这些不论，闲暇之时，玩玩消遣，麻将游戏还是挺不错的。

还有一种游戏不可不提，这也是 PC 上特有的，那就是扫雷。WINDOWS 对于现在的 PC 来说已是必不可少的了。WINDOWS 95 的推出更巩固了它做为 PC 主流操作系统的地位，扫雷是 WINDOWS 中自带的一个小游戏，原来只是让用户熟练一下鼠标的操作，可是其受欢迎程度恐怕远远超过了 MICROSOFT 的预料，有不少以前未玩过游戏的玩友都是从扫雷开始一步步去了解 PC 上的游戏，并最终喜欢上它们的。正象 HELP 中所说的那样这是考验玩家推断力和判断力，还有一点运气的小游戏。WINDOWS 95 也带了一个游戏是 PINBALL，不过它在中国受欢迎的程度远不如其起源地。

除了以上几个游戏外，还有一些涉及棋牌的游戏在玩家中也有一定的影响。

可以说这些小游戏在玩家中的普及程度和受欢迎程度也许并不下于现在的游戏排行榜上有名的大作，只不过也许玩家在评选时并没有觉得它们也能上榜。如果说各种游戏名作象一道道大餐，让玩家吃得心满意足，那这些小游戏就象一块块精致的小点心，闲暇之时不妨拿来换换口味调剂一下。

《模　拟　器》

相信不少游戏迷都希望能在 PC 机上玩到其它游戏机上的游戏。不过游戏机毕竟是专门为游戏而设计的，几年前的 PC 机还达不到能够模拟其它游戏机的水平。不过现在不同了，PENTIUM、PENTIUM PRO 的推出使速度大为提高，再加上图形加速卡及声卡，模拟所需的硬件基本都有了。于是成功的模拟器成了 PC 玩家的另一份珍藏品。目前来看，模拟器的种类虽然不少，但真正效果好的并不多，下面向玩友们介绍几种常见的，也比较成功的模拟器。

FC 模拟器

恐怕没有哪种游戏机的销量能与 FC 相比。相信大多玩家都有过玩 FC 的经历，《魂斗罗》、《超

级玛莉》这些游戏真教人无法忘怀。日本人安藤信明编写的 PASOFAMI 可以让你在 PC 机上重温旧日时光。这个模拟器编写的效果不错,而且还支持声卡和手柄。它可能也是目前最受欢迎的 FC 模拟器了,需要在 WINDOWS 或 WINDOWS 下使用。不过它的内容是日文的,玩家需要一点时间去熟悉。PASOFAMI 提供了不少功能象存档.都很有用.也是普通 FC 上没有的。

GAMEBOY

它是现在最流行的掌机了。由于有大量游戏的支持所以长盛不衰。它也是最早实现模拟器的游戏机种了。现在常见的一种叫 VGB 是由 MARAT FAYZUUIN 编写的(这也是最早出品的模拟器作品了)。它有几种版本面向不同操作系统,其中以 VGB - DOS 为最佳。不过也并不是无可挑剔,主要缺点是速度慢,在笔者的机器上,它的速度甚至还不如上面提到的 PASOFAMI。其使用比较简单,笔者就不多说了。刚看到画面时,不熟悉 GB 的玩家可能会奇怪为什么没颜色,这是因为 GB 本身就是黑白屏幕。

SFC

超任做为任天堂继 FC 的又一成功之作,想必为广大玩家所熟悉。其上的各种游戏大作也是 PC 玩家可望而不及的。而且 SFC 的性能比 FC 有大幅度的提高.模拟的难度也大了很多。不过还是有成功的作品。安藤信明(记得吗,刚才提过的 PASOFAMI 的作者)编写的 SPW(SUPER PASOFAMI WIN)可能是目前超任模拟器中最好的。不过其对硬件要求也够可以的,笔者手头的版本竟要求 PENTIUM 90 以上、16 兆内存。这对还使用 486 的玩家来说真是当头一棒。不过,现在 PENTIUM 已快成为主流,内存又因此降价,相信还是会有不少玩家有机会享受一下 PC 机上玩超任的感觉。

MEGA DRIVE

上面提了这么些有关任天堂的机种,当然也不能漏掉其老对手 SEGA 的作品了,现在笔者手头只有一种 SMS 的模拟器。SMS 是世嘉的 8 位主机,并不流行。根据资料看对于世嘉 16 位主机 MD 目前只有有限几种模拟器而且效果不太好,不过掌机 GG 的模拟器有两种 MASSAGE 和 MASTER GEAR 效果不错。

模拟器基本上都是由个人或小组编写、往往很难达到极高的水准,而各大公司为了各自利益,也不会为 PC 玩家们提供模拟器。不过好作品还是有的,一般模拟器都在网上流传,所以有条件有兴趣的玩家不妨多查查,也许有最新的消息。

第十章 常用游戏修改工具及使用方法

与电视游戏相比,电脑游戏有一个很大的优势,那就是易于修改。电脑游戏都是以文件的形式存放在磁盘或光盘上的,极易访问。内存驻留程序又使得玩家可以在游戏进行中暂时中断,以对当时的内存,寄存器状况进行分析,并可根据自己的需要进行改变。虽然游戏机上也有金手指等一系列修改工具,但其使用的方便程度和普及程度都差得多了。

PC 机上常用的修改工具有几种．如 GB(游戏克星),GW(游戏巫师),FPE(整人专家)和 PC-TOOLS,以下将会举例对其使用方法作一介绍。

这几种工具可以简单的分为两类。第一类是内存驻留式,如 GB、GW、FPE,它们本身即是内存驻留程序,运行之后即可驻留内存,在玩游戏的过程中,用热键(HOT KEY)将之呼出,然后对内存中的数据进行分析,以达到修改的目的。另一类是文件修改式,如 PCTOOLS。它通过对文件内容地搜索比较,来进行修改。两种方式各有千秋。驻留式的修改,由程序来完成搜索修改的工作,使用起来方便些,而且可将数据锁定,但程序所能查找的数据往往只是一些可变的数据,而对于一些在游戏中不会变化的或非数值型的量,就无法跟踪。所以这类工具最适合的用途就是对于动作游戏中体力、子弹数、物品数以及 RPG 游戏中的经验值、等级等经常变化的量进行搜索、锁定。PCTOOLS 这类工具往往是对于存档文件进行修改(也有的是修改可执行文件或其它文件),基本上是利用其对于文件操作的 FIND、EDIT 功能,在文件中找到相应数据,不过修改后无法锁定。但是它可以处理一些非数值的数据,如技能的有无等。不过这种修改难度较大,尤其是对于非数值型数据的修改,往往都要经过反复的猜测,试验。不过许多修改的地址可以在一些与游戏有关的杂志、报纸上查到,省去了繁琐的过程。

进行游戏的修改,也需要一些基本知识。如计算机中数据存储的基本形式,16 进制、10 进制、2 进制之间的转换等等。这些在大多数计算机书籍中都有专门的章节介绍这里就不多讲了。

§ 10.1 PCTOOLS

PCTOOLS 是较受欢迎的工具包,也已经出过多个版本了。其最普及的版本不是其较新的 9.0 版,而是较早的 5.0 版,这里要介绍的也是这个版本。

对于 PCTOOLS 的简单使用方法相信大多数读者已经很熟悉了,这里只介绍与修改游戏有关的部分。主要是 PCTOOLS 中文件操作功能 FIND 和 EDIT。

前面已经说过,PCTOOLS 修改游戏主要是对存档文件进行操作,这类文件保存了当前进度下,有关游戏的主要信息。存档文件一般在文件名或扩展名中有 SAVE 或 SAV 的字样,也有的文件不容易从名字中看出,这样可以查看文件的日期和时间,对于游戏中的大多数文件在游戏过程中是不会变动的,而时间经常变化的往往就是存档文件。另外存档文件一般都有多个,而且文件长度是相同

的，也可以根据这个特征去寻找。

修改的过程如下：

首先，在游戏过程中记下想要修改的数值，存档后退出游戏，在 PCTOOLS 中选择该进度的存档文件。按 F 键开启 FIND 功能，这时可输入待查的数值，上行为 ASCII 码形式，下行为 HEX，即 16 进制形式，可以用 F1 在两种方式之间切换。输入数值后键入回车键则开始寻找。往往会找到多个目标，这时就要通过多次试验修改来判断哪一个为目的数据。



图 1



图 2

下面以修改《仙剑奇侠传》为例向大家具体介绍修改的过程

如图 1，当前李逍遥的体力为 268，将其转化为 16 进制为 10C，存入第二个进度中，退出游戏。用 PCTOOLS 在当前目录下选择 2.RPG，在其中查找 0C01（注意是 0C01，而不是 010C，这和数据的存储方式有关），这次首先找到的地址为 SECTOR 01 0080(0050)，将 0C01 改为 FFFF，然后回到游戏中取第二个进度，可以发现李逍遥的体力上限值已变为无（如图 2），这说明寻找正确。这样回到 PCTOOLS 中将刚才的位置该为所需的数值即可。这次将其改为 800(2003H)（如图 3）。修改时最好不要将数值改满，应为以后的变化留出余地，以免数值越界，变成负数。



图 3

下面在刚才修改的基础上继续修改这个游戏。因为游戏在存储人物信息时往往是将其集中在一起，所以可以在刚才的数据周围继续寻找其它的数据。先看一下 2003H 附近的数，其后为 1501H，比较后就会发现这是赵灵儿的体力值，接着就可以猜测下两位是林月如的体力值，试一下果然如此。从这个修改过程可大致猜测三人的数值是循环排列的。于是将周围的数值比较修改之后就可以发现其所代表的意义。图 3、图 4、图 5 即是简单修改过的三人情况。

以上只是 PCTOOLS 最简单的用法。大多数情况下，这种查找过程是相当困难的，并不像上面那么顺利。而且要做更进一步地修改，如改出当前还未学会的武功招式，上面的方法就无能为力了。



图 4

不过在一些书籍或报刊上往往有给出这种修改的具体地址，免去了查找之苦。这样就要用到 PCTOOLS 中的 EDIT 功能。这时的修改过程如下。

首先仍是进入 PCTOOLS 中，选择要修改的文件，按 E 进入 EDIT 功能。这时，屏幕显示的是以 ASCII 码表示的文件内容，按 F1 就可以切换到用 HEX 表示的模式。

这时按 F2，再输入指定的 SECTOR 号、回车，显示的内容就会转为该 SECTOR。按 F3，光标就出现在文件内容上，移动光标到指定的 SECTOR 内偏移地址处就可以修改了，键入要改的数值。修改后按 F5 就可以使修改生效，按 F6 可取消刚才的修改。经过这样一个过程修改就完成了。



图 5

以上的方法都是很基本的，但也是使用 PCTOOLS 修改游戏所必须掌握的。在 PC TOOLS 的实际使用过程中，玩友们会发现实际上可由自己动手发现、修改的情况相当的少，往往是了解到偏移地址以后才可以进行修改。除了一般的报刊上登出的地址以外，还有一些是由游戏高手们制做的小程序，称为 Editor(编辑器)。只要运行该程序就可修改相应的存储文件或可执行文件，大大方便了玩家。

§ 10.2 GAME WIZARD



图 6

GAME WIZARD (简称 GW)是加拿大人编写的一个游戏修改工具，其操作方法简单，功能较强，而且兼容性相当好。下面介绍一下它的用法。这里提到的版本为 GW PRO。

GW 启动后就可发现，其列出的菜单选项有 MEMORY ADDRESS SEARCH，RESULT OF MEMORY ADDRESS SEARCH 等十几项，但修改时常用的就是前面的几项。

下面结合一个修改的例子向大家介绍一下。

这次所要作的修改很简单，就是将《天翔记》中的钱数做一修改。如图 6，当前的钱数为 3000。

第一步，按"'"键(ESC 键下方的键)将 GW 呼出，选择 MEMORY ADDRESS SEARCH。

第二步，当前出现的画面是对搜寻方式和范围的设置，一般情况下，这些设置是无需改动的，所以选择"NO"。下一画面，这时要求输入待查数据。将 3000 输入即可，然后退出。

第三步，将钱花掉一些，变为 880，重复刚才两步，将 880 输入。这时可发现结果已经出来了。GW 将结果显示在搜寻结果的画面中，为 4000:F856，按回车将其选中。

第四步，在 GW 中选择 TABLE OF MEMORY LOCATIONS。上面共列出了十个内存表(所以 GW 最多可锁定十项数据)，可任选其中的一个。按 E，再选择一个表项如 0，在按回车，则光标跳到表项 0 处。每个表项分三部分，DESCRIPTION，地址、数值。DESCRIPTION 是指用



图 7


图 8

简单的词句来描述一下本表项数据的含义，以免混淆。地址即是待修改的地址。数值为该地址的当前值。此时表项 0 所出现的内容即是刚才在搜寻结果画面中选中的地址，用会车键在三个内容之间切换，要更改即可在数值处输入所需的值。我们将值改为 255(最大值，即 FFH)，在按 F，按 0，即可将表项 0 处的值锁定。这样一次简单的修改就完成了。不过对于金钱值来说，数值较大，刚才的修改只是金钱值的低位，可以在这个基础上做进一部的修改。考虑到数据的存储方式，可以猜测到其更高的两位(16 进制)存在 4000:F857 中。重复第四步，将地址改为 4000:F857，数值改为 255，这样金钱值就变为如图形所示的 65535。

GW 还同时提供了学习使用的程序，可以教你怎样使用 GW，有兴趣的读者不妨试试。

GW 提供的功能不只这些，还包括如内存编辑，游戏速度修改，存储游戏等多项，但限于篇幅，这里就不再介绍了。不过其使用方法并不复杂，多试几次就知道了。

其它内存驻留式修改程序的使用方法也基本上大同小异，所以这里就不再介绍了。相信玩友们在使用过程中能够发现更多、更好的方法。

附录 1　常用英文缩略语含义

FC ：FAMICOM，任天堂（NINTENDO）公司的 8 位游戏机，恐怕是现在国内最普及的机种。

MD ：MEGA DRIVE，世嘉（SEGA）公司的 16 位游戏机，美版名叫 GENESIS，节目火爆刺激。

SFC ：SUPER FAMICOM，任天堂的 16 位游戏机，佳作极多，具有划时代的意义。

NEO—GEO ：SNK 公司的 16 位游戏机，节目大多是 SNK 的对战游戏。

GB ：GAMEBOY，任天堂的 8 位手掌机，普及量最大。

GG ：GAME GEAR，世嘉的 8 位手掌机，具有彩色显示。

PS ：PLAY STATION，索尼（SONY）公司的 32 位游戏机，代表作有斗神传、铁拳等等。

SS ：SEGA SATURN，土星世嘉的 32 位游戏机，代表作有 VR 战士等等。

3DO ：3DO 规格的 32 位游戏机，有多家公司生产，个人电脑上如果插上一块“3DO BLASTER”卡，也可以玩 3DO 的光盘游戏。

PC—FX：NEC 的 32 位游戏机，销量很少，国内很少见。

N64 ：NINTENDO64，任天堂推出的 64 位游戏机，机能优秀，但才推出不久，软件还较少。

游戏类别缩写：

RPG ：ROLE PLAYING GAME，角色扮演类
SLG ：SIMULATION GAME，战略模拟类
ACT ：ACTION GMAE，　动作类
FTG ：FIGHTING GAME，格斗类
STG ：SHOOTING GAME，射击类
SPG ：SPORT GAME，　体育、运动类
AVG ：ADVENTURE GAME，冒险类
TAB ：TABLE GAME，桌上类
PUZ ：PUZZLE GAME，益智类
ETC ：ETC。 GAME，其它类

附录 2　汉语拼音与注音字母对照表

声母表

汉语拼音	注音字母
y	——
w	——
b	ㄅ
p	ㄆ
m	ㄇ
f	ㄈ
d	ㄉ
t	ㄊ
n	ㄋ
l	ㄌ
g	ㄍ
k	ㄎ
h	ㄏ
z	ㄗ
c	ㄘ
s	ㄙ
zh	ㄓ
ch	ㄔ
sh	ㄕ
r	ㄖ
j	ㄐ
q	ㄑ
x	ㄒ

登录号 60657
分类号 TP 36
种次号 120:5

韵母表

汉语拼音	注音字母
a	ㄚ
o	ㄛ
e	ㄜ
er	ㄦ
ai	ㄞ
ei	ㄟ
ao	ㄠ
ou	ㄡ
an	ㄢ
en	ㄣ
ang	ㄤ
eng	ㄥ
ong	ㄨㄥ
i	ㄧ
ia	ㄧㄚ
iao	ㄧㄠ
ie(ye)	ㄧㄝ
iu iou(you)	ㄧㄡ
ian(yan)	ㄧㄢ
in	ㄧㄣ
iang	ㄧㄤ
ing	ㄧㄥ
iong(yong)	ㄩㄥ
u	ㄨ
ua	ㄨㄚ
uo	ㄨㄛ
uai	ㄨㄞ
ui uei(wei)	ㄨㄟ
uan	ㄨㄢ
un uen(wen)	ㄨㄣ
uang	ㄨㄤ
ueng	ㄨㄥ
ü(yu)	ㄩ
üe(yue)	ㄩㄤ
üan(yuan)	ㄩㄢ
ün(yun)	ㄩㄣ

Document generated by Anna's Archive around 2023-2024 as part of the DuXiu collection (https://annas-blog.org/duxiu-exclusive.html).

Images have been losslessly embedded. Information about the original file can be found in PDF attachments. Some stats (more in the PDF attachments):
{
"filename": "44CK55S16ISR5ri45oiP44CLXzEwOTc2MTY1LnppcA==",
"filename_decoded": "\u300a\u7535\u8111\u6e38\u620f\u300b_10976165.zip",
"filesize": 79154738,
"md5": "4f01d9453f7906b39fd99cd36ca4ef87",
"header_md5": "5280fcbf249b2ad0f663ee7152abfaac",
"sha1": "02a7cfc858094c55006bf96154331bda22196a0f",
"sha256": "2e109cc7039c3f1edd198210785c1ba3e656f4c7221933b338a3641c92556fbb",
"crc32": 4216761978,
"zip_password": "",
"uncompressed_size": 87771381,
"pdg_dir_name": "\u00ed\u2562\u2561\u03c4\u2500\u2558\u2559\u256c\u2567\u2556\u00ed\u2556_10976165",
"pdg_main_pages_found": 124,
"pdg_main_pages_max": 124,
"total_pages": 133,
"total_pixels": 854577152,
"pdf_generation_missing_pages": false
}